LEVEL 2001 8

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 8/2001 • 45.000 lei •

Flashpoint



DEMOS
Alone in Dark 4
Incredible Machine
IW2: Edge of Chaos
Gangsters 2
Get the Bunny
Sting!
State of War
Technomage

SCREENSHOTS
Dark Majesty
Arx Fatalis
C&C: Yuri Revenge
Comanche 4
Die Hard: Nakatomi Plaza
Ethelords
Jedi Knight 22

SHAREWARE
D/L Accelerator 5
Hypersnap 4.03.00
Quicktime 5
Win Commander 4.53
Windows Blinds 2.2

MOVIES

Pro Rally 2001

Macadam Tango

Z Steel Soldiers

A fost bun. Acum e 3D!

Dark Age of Camelot

Beta-test exclusiv la LEVEL

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAȚII

Profesiunea mea... joaca!

La ora actuală la noi în țară un grup foarte mic de oameni sunt plătiți să se... joace pe calculator. Deși așa pare la prima vedere... „ah, aș vrea și eu să fiu ca ei, să mă joc toată ziua!" - de fapt nu este deloc așa, afirmația de mai înainte nu-și găsește locul.

Sunt două categorii de „gameri" la ora actuală la noi în țară care sunt plătiți pentru a presta această muncă, dar la nici una din acestea două joaca nu este nici pe departe ocupația principală. Pe de o parte sunt redactorii de la revistele de jocuri de la noi din țară (care după părerea mea sunt puține), iar pe de cealaltă parte sunt testerii de la companiile producătoare de jocuri. Ambele folosesc joaca pe calculator ca un instrument al muncii lor, așa cum agricultorul folosește unelte pentru a lucra pământul (ok, trebuie să recunosc că e cam „lame" comparația! ☺). Ocupația de bază a redactorului este aceea de a scrie articole (recenzii) despre produsele care apar pe piața entertainmentului, în cazul de față jocuri pe calculator, produse multimedia, accesorii hardware etc. Sarcina testerului este aceea de a juca produsul aflat în dezvoltare și de a semnala programatorilor acele erori (bug-urile) care le-au scăpat. Aceste două ocupații au un scop final și anume să ofere gamerului un produs de calitate de care el să se bucure și să-l joace cu nopțile.

Ocupația de bază a redactorului este aceea de a scrie articole despre produsele care apar pe piața entertainmentului, în cazul de față jocuri pe calculator...

Și totuși... nu e atât de ușor! Nopți pierdute pentru că jocul X nu a ajuns de la producător decât cu câteva zile înaintea plecării revistei la tipar, imposibilitatea de a termina jocul Y din cauza unui bug stupid, consumul exagerat de cola, covrigi și pizza (LOL) acestea sunt doar câteva din problemele de zi cu zi din viața unui redactor la o revistă de jocuri. DAR satisfacția pe care o ai când îți vezi munca ta într-o revistă citită de cei din aceeași „breaslă" cu tine face ca toate nopțile pierdute jucând și scriind ca un bezmetic să le dai uitării... asta până la numărul următor și următorul și următorul...

Bun, acum că am lămurit (poate!) un pic situația și dacă veți lua câtuși de puțin în considerare cele scrise de mine mai sus vă doresc să aveți parte numai de jocuri bune de la producători și articole de calitate din partea echipei.

K'shu

Cuprins august 2001

Cuprins CD august 2001

Demos

Alone in Dark 4
Incredible Machine: Even More Contraptions
IW2: Edge of Chaos
Gangsters 2
Get the Bunny
Sting!
State of War
Technomage

Movies

Duke Forever
H&D2
Medal of Honor
FF Spirits Within
Warcraft 3

Pictures

Dark Majesty
Arx Fatalis
C&C: Yuri Revenge
Comanche 4
Die Hard: Nakatomi Plaza
Ethelords
Jedi Knight 2
Ozzy Black Skies
Paris-Dakar Rally
Praetorians
S.W.I.N.E

Shareware

D/L Accelerator 5
Hypersnap 4.03.00
mIRC v591t
Quicktime 5
Win Commander 4.53
Windows Blinds 2.2

EverQuest: The Shadows of Luclin - Sony Online Entertainment (expansion pack)



Sony Online Entertainment ne-au oferit mai multe informații legate de ultimul lor titlu - *EverQuest: The Shadows of Luclin*. Este vorba despre un expansion pack care va permite jucătorului de *EverQuest* să exploreze o lume nouă, cu noi aventuri, creaturi, vrăji și noi personaje cu care se va putea juca. Cu mult timp în urmă, zeii au început să dividă lumea pentru a popula fiecare teritoriu cu propriile creaturi. Luclin a așteptat în umbră și a observat cum ceilalți încercau să realizeze o ordine în haosul de atunci. Lămurindu-se



asupra situației de pe planeta Norrath, aceasta și-a îndreptat atenția asupra lunii care gravita în jurul planetei. Aici a reușit să creeze o lume perfectă, într-o armonie deplină, împărțită între jumătatea mereu luminată și cea întunecată, dar toate aceste realizări sunt periclitate de influențele care vin de pe planeta mamă. Grafica jocului pare a fi reușită, atenția acordată detaliului dând o notă în plus producătorilor.

Lansarea expansion-ului va avea loc în decembrie 2001.

Spider-Man - Activision

Activision vorbește despre versiunea pentru PC a următorului titlu: *Spider-Man*. Firma a obținut drepturile exclusive pentru realizarea și distribuirea unui joc inspirat din viitorul film



Spider-Man, aflat în producție la **Columbia Pictures** și a cărui lansare este anticipată în mai 2002. **Activision** lucrează la dezvoltarea jocului și pentru console. Jucătorii se vor putea cățăra pe pereți verticali, se vor putea strecura prin văgăuni și se vor lupta într-un mediu complet 3D. Acțiunea se va petrece pe vârfurile clădirilor și în pasajele subterane ale Manhattan-ului. Pentru a aduce dreptatea într-un oraș împânzit de corupție și criminalitate, Spider-Man va trebui să facă față unor eroi malefici cu armele pe care le are la dispoziție. Principalul mijloc de luptă va fi pânza de paianjen, cu care vom prinde, lovi și întinde tot felul de curse celor cu gânduri necurate.



Venture Tycoon - Animedia Entertainment

Animedia Entertainment este o firmă producătoare de jocuri din Coreea, care lucrează împreună cu Seoul National Business Administration Graduate School Lab la un simulator economic, ce se va numi *Venture Tycoon*. Simulatorul se va ocupa cu afaceri privind plasamentul de capital. Jucătorii vor pune bazele unei astfel de firme și își vor extinde afacerile până peste hotare. Vor trebui să se ocupe de tot ceea ce ține de închirierea spațiilor pentru birouri, decorațiunile interioare, managementul per-



sonalului, proiectele de extindere a afacerilor firmei și rezultatele pe care le va obține aceasta pe piață. Abilitățile de om de afaceri ale jucătorului vor fi analizate și vor putea fi evaluate în funcție de bunurile companiei, de capacitatea de a se impune și a fi recunoscut în cadrul firmei. Jocul se pare că a apărut deja în Asia și va fi disponibil în curând și pe continentul nostru. Totul depinde de găsirea unui distribuitor.

flash flash flas

Imperium Galactica 3: Genesis

După *Escape from Alcatraz*, **CDV Software** va colabora cu producătorul ungar **Philos Entertainment** pentru a distribui *Imperium Galactica 3: Genesis*. *Escape from Alcatraz* va fi lansat la sfârșitul lui 2001, în timp ce *Imperium Galactica 3: Genesis* va apărea la începutul lui 2002. În *Imperium Galactica 3* eroul și flota lui vor lupta împotriva raselor extraterestre pentru supraviețuirea omenirii. După întoarcerea pe Pământ, acesta va descoperi planeta mamă invadată de extratereștri, cu numai o navă umană care a reușit să scape. Supraviețuitorii trebuie să descopere această navă, să o folosească pentru a fonda colonii și, după ce se vor întări prin dezvoltare tehnologică, să se întoarcă și să recupereze Pământul.

Ubi Soft va distribui Capcom GBA

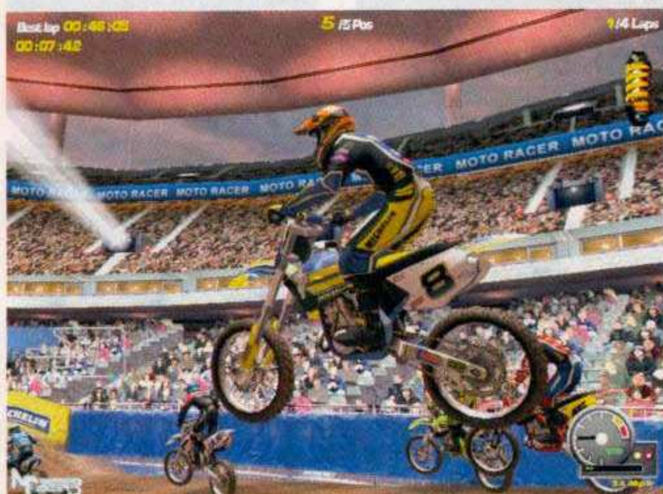
Ubi Soft Entertainment și gigantul japonez **Capcom** au anunțat semnarea unui contract pentru dobândirea drepturilor de distribuție exclusivă a șapte jocuri pentru Game Boy Advance: *Super Street Fighter 2X Revival*, *Street Fighter Alpha 3*, *Mega Man 1* și *2*, *Breath of Fire 1* și *2* și *Final Fight One*. **Ubi Soft** va distribui aceste jocuri în Europa. Titlurile vor fi lansate la sfârșitul lui 2001, cu excepția lui *Mega Man 2* și *Street Fighter Alpha 3* care vor apărea în primul trimestru din 2002.

Novalogic anunță Comanche 4

Producătorul seriei *Delta Force*, **Novalogic**, anunță lansarea celui de-al patrulea produs din seria *Comanche*. *Comanche 4* se ocupă cu următoarea generație de elicoptere din U.S. Armed Force. Este vorba despre RAH-66. Jucătorii vor efectua misiuni de recunoaștere, atacuri la sol și lupte aeriene în locații reale, prin orașe, medii ru-

Moto Racer 3 - Delphine Software

Moto Racer 3 va fi lansat pentru PC în octombrie 2001. Jocul este realizat de **Delphine Software**, care a produs și primele jocuri ale seriei *Moto Racer*. A treia variantă vine în plus cu noi motociclete și trasee pe care nu le-ați mai încercat până acum. Jucătorii vor trăi emoțiile unui pilot de curse datorită traseelor create fotorealist în funcție de locația fiecăruia, a modului în care se comportă motocicletele, a reluărilor de calitatea transmisiilor TV și a mișcărilor pilotului în funcție de dificultatea curbei. Vom putea juca singuri împotriva calculatorului sau în rețea cu încă șapte prieteni. Cursele se vor împărți pe 15 trasee și vor fi disponibile 24 de motociclete pentru Grand Prix și turnee indoor sau outdoor. Grafica este excelentă, incluzând tot felul de efecte speciale. Modurile de joc disponibile sunt Practice, Time Attack, Customized Race și Scoring Race. De asemenea, vom putea crea motocicletele pe care le vom dori și vom putea personaliza aspectul pilotului.



DuelField - SismoPlay

DuelField, asupra căruia este concentrată atenția la **SismoPlay**, a ajuns în stadiul beta. *DuelField* este un joc de strategie ce se va derula pe Internet. Jucătorii vor întruchipa zeități diferite și se vor confrunta pe un teren de luptă pentru a determina care zeitate este supremă. Dacă vor fi victoripși, atunci vor ajunge să domine lumea întreagă. Acest lucru se va întâmpla prin controlarea minților creaturilor și prin provocarea de dezastre naturale. Tipurile de creaturi vor avea abilități speciale, iar aspectul lor va fi diferențiat în funcție de clasa și rasa lor. Jucătorii vor putea controla legiunile de luptători care se potrivesc aptitudinilor lor. Va trebui să le controlăm mintea și voința acestora și să îi trimitem să lupte cu creaturile zeității rivale. Jocul se va termina în clipa în care trupele unuia dintre jucători vor fi distruse.

Dar nu va consta totul în luptă. Punctele pe care le vom obține din victorii vor putea fi folosite pentru a obține noi personaje și o personalitate mai complexă a zeității noastre.







Zanzarah: The Hidden Portal - THQ International

THQ International și **Funatics Development** au anunțat că au ajuns la un acord prin care **THQ** primește drepturile de publicare a ultimului lor titlu pentru PC - *Zanzarah: The Hidden Portal*. Jocul va fi lansat în prima parte a anului 2002. *Zanzarah* este un action adventure 3D, third-person, în care protagonista este o adolescentă. În clipa când împlinește optsprezece ani aceasta va găsi o piatră sacră care o duce într-o călătorie fantastică în lumea plină de magie a lui *Zanzarah*. Jocul combină elemente de adventure cu fight. Inițial, eroina noastră este însoțită de un singur prieten, dar jucătorii vor trebui să găsească noi parteneri de drum, vor trebui să se antreneze și în final să-și convingă prietenii să se alăture în lupta împotriva diferitelor bariere ce separă lumea fantastică de cea reală. În plus, jocul va oferi confruntări online. Pare a fi o clonă a lui Alice, dar jocul promite destul de multe.



flash

rale, insule tropicale, deșerturi și jungle. Armele cu care este echipat elicopterul includ și tunul de 20 mm, air-to-air AIM-9 Stingers și rachetele ghidate laser AGM-114 Hellfire. În varianta multiplayer vor putea participa 32 de jucători. Jocul va fi lansat la sfârșitul acestui an.

ION Storm Austin și Unreal

Eidos Interactive a anunțat că **ION Storm Austin** a obținut licența pentru a folosi engine-ul de *Unreal* în următoarele jocuri. **ION Storm Austin** a folosit o versiune anterioară a aceluiași engine în realizarea first person shooter-ului *Deus Ex*. Engine-ul *Unreal* a fost creat de către **Epic Games** și a fost folosit în cunoscutul joc cu același nume. Firma a anunțat că următoarea variantă va include un sistem de generare a terenului la scară mare, accelerat hardware, filtre pentru crearea unor locații de 100 sau 200 de ori mai detaliate și o compresie a texturilor care vor permite rezoluții de 2048x2048.

THQ anunță Online Football Management

THQ a anunțat că lucrează la *Sky Sports Football Manager*, un manager de fotbal online. **THQ** are tot sprijinul lui **Sky Sports** pentru realizarea acestui joc, care va fi distribuit de **Network Interactive Sports**. **N.I. Sports** este o firmă nou creată de **HotGen Studios** și **THQ**, care se va ocupa cu realizarea și distribuirea multiplayer-elor sportive. *Sky Sports Football Manager* le va oferi jucătorilor șansa de a conduce echipa lor favorită din campionatul englez, trebuind să facă față transferărilor, accidentărilor, suspendărilor. Va exista o statistică detaliată a mii de fotbaliști profesioniști din lumea întreagă. Produsul va fi lansat în această lună. Mai multe detalii la site-urile: www.nisports.com și www.skysports.com.

The Druid King - Haemimont Games

Haemimont Games, cei care au realizat și *Tzar: The Burden of the Crown*, lucrează la un proiect care se numește *The Druid King*. Jocul este o strategie în timp real și promite să ducă acest gen mai departe prin elemente inovatioare și prin includerea unor aspecte de role-playing game. Un astfel de element este prezența mai multor hărți într-o misiune, prin care jucătorii pot naviga după propria voință, față de majoritatea jocurilor de până acum, care aveau dedicată câte o singură hartă pentru fiecare misiune. În acest joc vom controla o grupă de războinici și vom explora o lume în care lupta se dă între Caesar și gali. În timpul jocului ne vom putea folosi de cele patru tactici care ne sunt puse la dispoziție: antrenarea și conducerea trupelor, angajarea și dezvoltarea capacităților eroilor, controlul asupra unor puternice altare și cucerirea satelor inamice. Terenul va fi 3D, iar numărul unităților prezente în joc se va ridica la 5000. Lansarea jocului va avea loc la începutul lui 2002.









Global Operations - Barking Dog Studios

Barking Dog Studios lucrează la un nou joc pentru **Crave Entertainment**. *Global Operations* este un joc stand alone, un first person shooter realizat pe o versiune modificată a engine-ului LithTech 2.5. Jocul se aseamănă foarte mult cu *Half-Life: Counter-Strike*. Inițial, el a fost conceput ca multiplayer pentru 24 de concurenți, dar s-a revenit și a fost creat și modul single-player cu oponenți și camarazi controlați de AI. Există câteva aspecte care îl diferențiază de *Counter-Strike*, cum ar fi faptul că armele sunt configurabile, permițând jucătorilor să adauge sau să înlăture componente ale acestora. Engine-ul va calcula viteza glonțului în funcție de arma cu care a fost tras și de suprafețele pe care le-a atins în traiectoria sa. Jucătorul va putea alege din cele șapte personaje disponibile, fiecare cu abilități proprii. Echipele vor fi formate din forțele speciale, forțele de menținere a păcii, teroriști, grupările rebele și forțele de gherilă. Jocul va fi gata la sfârșitul acestui an.



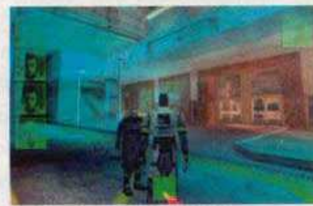


Project Eden - Core Design (imagini noi)

Nu cu mult timp în urmă vă prezentam un preview la unul din jocurile promițătoare pentru perioada imediat următoare. Este vorba despre *Project Eden*. Avem ocazia de a vă oferi imagini noi de la acest joc realizat de **Core Design**, producătorii lui *Tomb Raider*. Imaginile pe care vi le prezentăm ne oferă o perspectivă diferită asupra jocului, care pare a fi mult mai deschis în locații și spații decât ceea ce am văzut până acum. Povestea jocului, în cazul în care nu vă mai amintiți, este una apocaliptică. Din cauza creșterii demografice masive s-a produs o stratificare socială, lumea bogată trăiește undeva la înălțimile orașului, în timp ce săracii se zbat în mizeria subsolurilor. Dar ceva se întâmplă acolo jos și viața nu va mai fi atât de tihnită pentru aristocrați. Jocul este distribuit de **Eidos Interactive** și va fi lansat în septembrie.







flash flash flas

Axis Arena de la Real.com

Real.com va distribui un nou joc în același gen cu *Unreal Tournament* și *Quake III*. Jocul se numește *Axis Arena*. În viitor, diferite companii se vor lupta folosind tot felul de mașini. Jucătorii vor conduce una dintre acestea și își vor îmbunătăți capacitățile de luptă prin implementarea unor noi subansamble și prin experiența căpătată în luptele online. Va exista atât o viziune first, cât și una third person. Jocul a fost creat la **Jamie System Development**. Cerințele minime de sistem sunt: 266 MHz, 64 MB RAM și minim 8 MB acceleratorul grafic.

Terminator pe PC

Infogrames a anunțat încheierea unui contract pentru a crea jocuri inspirate din filmele Terminator și Terminator 2: Judgment Day. Negocierile s-au purtat cu **Creative Licensing** pentru *Terminator* și **The Licensing Group** pentru *Terminator 2: Judgment Day*. Conform acordului, jocurile vor fi create pentru console și pentru PC. Primul titlu va veni în primăvara lui 2002. Acțiunea se va petrece în lumi trecute și viitoare, cu dezastre apocaliptice și călătorii în timp pentru remedierea acestora. În prezent, **Infogrames** lucrează la patru titluri legate de acest subiect. Compania deține licența și pentru alte jocuri inspirate din filme, cum ar fi *Survivor, Mission Impossible-2* și *Men In Black*.

The Sims Hot Date Expansion

Electronic Arts plănuiește lansarea lui *The Sims Hot Date Expansion Pack*, un nou add-on pentru jocul care se vinde atât de bine. Expansion-ul se va concetra pe calitățile romantice ale personajelor.

Vom întâlni noi personaje, obiecte romantice sau care pot căpăta o valoare sentimentală,

Tomb Raider: The Ride la Kings Island

Cine nu a auzit de *Tomb Raider*? Cine nu a jucat *Tomb Raider* și cine nu a văzut filmul? Iată că se înființează și *Tomb Raider: The Ride*. Nu fiți prea fericiți, pentru că nu este vorba despre o continuare a jocului. **Paramount Parks**, care face parte din **Viacom Entertainment Group**, a anunțat planul de a transpune conceptul jocului realizat de **Eidos Interactive** și al filmului de la **Paramount Pictures** într-un parc de distracție. Va fi o călătorie prin tot felul de capcane, temple antice, camere misterioase, simboluri secrete și sunete care vor reproduce locațiile aventurilor din *Lara Croft: Tomb Raider*. Din păcate, toate acestea se vor petrece pe Kings Island lângă Cincinnati, Ohio. Imaginile conțin schițe ale locurilor ce vor putea fi vizitate. De la debutul din 1996, *Tomb Raider* și eroina lui, Lara Croft, au devenit un fenomen mondial. S-au vândut peste 25 de milioane de exemplare ale jocului, iar filmul le-a adus producătorilor 48,2 milioane de USD numai în prima săptămână. Parcul *Tomb Raider: The Ride* va fi gata în 2002.







Battle Realms - Liquid Entertainment

Battle Realms este următorul titlu de la **Liquid Entertainment**, distribuit de **Crave**. Jocul este o strategie în timp real iar acțiunea se desfășoară într-o lume fantastică în care mișună samurai, werewolves, ninja și războinice geisha. **Crave** promite că jocul va avea o poveste captivantă, o grafică încântătoare (judecând după imagini nici nu sunt departe de adevăr), un sistem al resurselor inovator, strategii de luptă care nu au mai fost încercate până acum, unități inspirate din evul mediu asiatic și un engine nou. Întors după un exil de șapte ani, Kenji va trebui să decidă dacă să subjuge sau să elibereze proprietățile sale feudale. Împotriva lui se vor ridica maleficele clanuri Wolf și Lotus. Jocul va fi lansat în această toamnă.



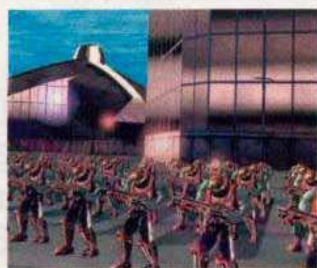






Incoming Forces - Interplay Entertainment

Interplay Entertainment dorește să distribuie *Incoming Forces*, continuarea jocului care a primit atât aprecierea publicului, cât și a criticilor - *Incoming*. Jocul este produs de **Rage Games** și va fi un arcade shooter cu o mulțime de locații de explorat, arme ce trebuie descoperite și inamici de distrus. Jucătorul va prelua comanda unei forțe de apărare împotriva extratereștrilor. Dar, după ce această amenințare a fost înlăturată, se anunță un nou pericol: rasa umană pornește spre distrugerea tuturor celorlalte specii existente în univers. Vom controla unul din cele zece vehicule disponibile: avioane de vânătoare, tancuri, nave extraterestre etc. Luptele vor avea loc pe una din cele patru planete pe care le vom avea la dispoziție, fiecare cu propriul relief 3D și cu obiecte specifice. Engine-ul 3D promite a fi foarte puternic atât pentru single-player, cât și pentru cele două moduri din multiplayer: Team Play și Deathmatch. Așteptați acest joc spre sfârșitul lui 2001.





flash flash

un centru al orașului plin cu restaurante, magazine și parcări. Jucătorii vor putea să găsească parteneri pentru personajele lor din *Sims*. Personajele își pot încerca norocul invitându-și eventualele partenere în oraș la o cină la lumina lumânărilor sau pot apela la serviciile unei agenții care se ocupă cu astfel de „afaceri".

Codename: Outbreak apare

Virgin Interactive a obținut drepturile pentru distribuția mondială (mai puțin în Europa de Est) a jocului *Codename: Outbreak*. Jocul va fi lansat în septembrie 2001 și este realizat de **Game World GSC**, compania care stă în spatele strategiei în timp real *Cossacks: European Wars*. *Codename: Outbreak* este un first person shooter.

Apropierea de o cometă din clasa C a lăsat Pământul decimat de meteoriți. Sporii extratereștri aduși de aceștia transformă ființele în monștri. Când efectele apar și asupra oamenilor, jucătorul este trimis într-o echipă de intervenție pentru a îndepărta amenințarea extraterestră. Jocul promite o grafică și un gameplay competitive. Există mari șanse ca *Codename: OutBreak* să dea un nou suflu acestui gen.

Virgin continuă Mayhem

Virgin Interactive a confirmat că proiectul *Magic & Mayhem: The Art of Magic* va fi lansat pentru PC. **Virgin** a anunțat că producătorul **Climax Entertainment** a preluat lucrul la *The Art of Magic* de la **Charybdis**. *Art of Magic* continuă role playing game-ul *Magic & Mayhem* din 1999. Jucătorul va fi Aurax, un tânăr vrăjitor, care are capacitatea de a iniția tot felul de magii și de a ordona oamenilor. Sora lui este răpită, în concluzie va trebui să-l ajutăm în aventura în care pornește pentru regăsirea ei. Pe parcursul călătoriei, cunoștințele sale vor evolua, ajungând un adevărat maestru al artei.

Siege of Avalon - Digital Tome

Digital Tome este o firmă tânără care dorește să se afirme în producția de jocuri pe plan mondial. Primul lor produs a fost realizat. Se numește *Siege of Avalon* și promite a deveni o aventură prin lumea plină de magie a evului mediu. Jocul va fi ca un roman, împărțit în mai multe capitole. Pentru a afla sfârșitul romanului va trebui să parcurgem toate actele acestuia. De fapt, fiecare capitol conține o aventură completă, putând fi înțeleasă separat de restul jocului, cu personaje și quest-uri care străbat întregul parcurs al jocului sau sunt doar episodice. Primul capitol este gratuit și poate fi download-at de la site-ul oficial al jocului: http://www.siege-of-avalon.com/FreePage.htm. Mithras este personajul negativ din acest joc. El dorește să supună toată populația și se pare că nimic nu poate să-i stea în cale, dar fortăreața Avalon este populată de oameni deosebiți, cu sânge de erou și animați de un singur ideal: libertatea.

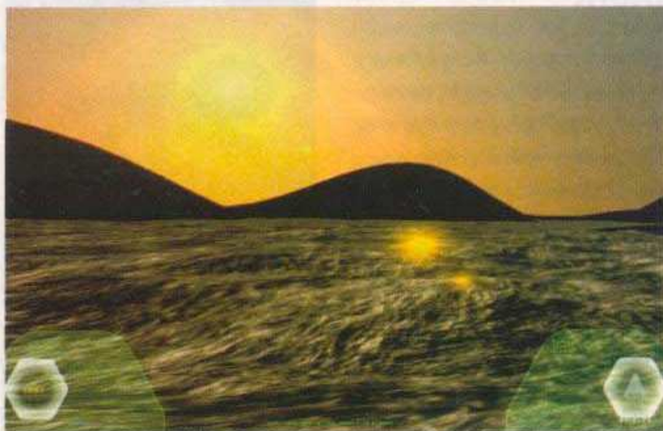






nTrap - AGD Software

AGD Software lucrează în prezent la un joc de acțiune science-fiction, numit *nTrap*. Vom conduce vehicule ale viitorului, de la submarine și hovercraft, până la avioane de vânătoare și nave spațiale. Jucătorul va fi un nTrapper în Earth Defense Corps, o trupă de elită creată special pentru a face față amenințărilor din interior și exterior. Acesta va trebui să fure informații, să recupereze tehnologii pierdute, să prindă spionii industriali și fugarii din rândurile armatei. Deoarece informațiile vitale se găsesc codate în corpurile ființelor vii (o măsură de siguranță a viitorului), va trebui să folosească arme și tehnici speciale pentru a prinde purtătorii și a nu distruge secretele pe care aceștia le ascund. În final, lumea este într-un pericol imens, cu care nu s-a mai confruntat până acum, și ne revine nouă datoria de a o proteja și de data aceasta. Jocul va folosi engine-ul *Magrethea* al celor de la **AGD**.





Geneforge - Spiderweb

Spiderweb a lansat primele imagini ale următorului proiect, *Geneforge*. Nu vă alarmați din cauza calității slabe a acestora. Jocul nu se află decât la începuturi, în stadiul pre-alfa. *Geneforge* va fi un RPG și se dorește a fi lansat în decembrie 2001. Conform producătorilor, engine-ul jocului este creat și în prezent se lucrează la completarea scenariului. Jucătorul va face parte dintr-un foarte puternic și secret clan magic, numit Shaper. Va putea crea viață, pe care o va putea modela astfel încât să îi servească interesele. Timp de milenii acest clan a fost cel mai respectat pentru puterile lui nebănuite. Creaturile lor puteau pătrunde peste tot, la ordinele Shaper-ilor, fără ca altcineva să poată obține controlul asupra lor. Dar acum situația s-a schimbat. Cineva te-a capturat și dorește să obțină de la tine toate secretele care te făceau invincibil. Dilema în care se va afla jucătorul se va dovedi destul de grea: să renunțe la tradiția care se află în spatele acestei culturi și să se alăture intrigantului sau să lupte împotriva acestuia?



flash flash flash

Internal Pain de la Fantasy

Fantasy Studio, un producător slovac, lucrează în prezent la un joc de acțiune science-fiction numit *Internal Pain*. Jocul se dezvoltă în jurul a patru rase care caută o planetă în care să-și stabilească reședința. În clipa când descoperă o astfel de planetă vor fi atacați. Jucătorul va putea alege între cele patru rase: cibernetici, insecte, humanoizi amfibii și oameni, fiecare cu propriile caracteristici care pot influența evoluția jocului. Producătorul dorește să introducă 39 de niveluri în joc, cel mai mic fiind compus din cel puțin 10 locații. Vor exista și cooperative și deathmatch în modul multiplayer.

Zuxxez se întoarce la Earth

Când distribuitorul german **Topware** a dat faliment în februarie, o nouă companie cu numele de **Zuxxez** s-a hotărât să angajeze o parte din angajații acesteia și studioul polonez care se ocupa de seria *Earth 2150*. Acum **Zuxxez** lucrează la *Earth 2150: Lost Souls*, care pornește de unde a rămas originalul *Earth 2150*. Pământul este pe cale de a fi distrus și oamenii care au mai rămas se luptă pentru a prinde un loc pe navele de salvare. Jocul va avea un set nou de campanii și noi hărți pentru multiplayer create după Amsterdam, San Francisco și Vienna. Engine-ul lui *Earth 2150* va fi folosit și pentru *World War II: Panzer Claws* și *World War III: Black Gold*.

Empire of the Ants gold

Strategy First a anunțat terminarea lucrului la *Empire of the Ants*, o strategie în timp real inspirată dintr-un roman al lui Bernard Weber. De la prezentarea de la E3, jocul a fost foarte bine primit de critică și a suscitat interesul gamerilor din lumea întreagă. În joc vom întâlni peste 60 de insecte și animale. În principal, povestea se axează pe viața de zi cu zi a furnicilor, prezentarea mușuroiului și a tot ceea ce ține de organizarea socială a acestora.

LEVEL FANS CAMP 2001



Predeal
Vilele Predeal şi Olteț
14-18 august 2001



legi prietenii



asişti la prezentări



te joci până nu mai poți

5 zile şi nopți de jocuri nonstop. TBS-uri, RTS-uri, RPG-uri, simulatoare, action-uri şi FPS-uri. Vino cu calculatorul tău (cerințe minime: Pentium II 350Mhz, 128 RAM, accelerator 3D cu 4 Mb, placă de sunet, căşti, CD-ROM 16X, sistem de operare instalat) şi vei avea parte de distracția vieții tale. Pentru participanții între 16-18 ani este nevoie de acordul părinților. Locuri limitate! Mai multe informații la tel. 068/415158,418728 sau e-mail: mike@level.ro.

Taxa de participare 170 DM.
Se asigură pensiune completă (cazare+prânz+cină).

Plata se face în lei, la cursul BNR din ziua plății, prin mandat poştal la adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov. Trimiteți apoi la aceeaşi adresă talonul de participare împreună cu copia după buletin şi după chitanță. Se emite chitanță fiscală.
Înainte de a face plata, vă rog să sunați la redacție (068/415158,418728) pentru a vedea dacă mai sunt locuri disponibile.

Pentru participanții între 16-18 ani

☐ De acord Nume părinte:____________
Semnătură:

TALON DE PARTICIPARE

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Rails Across America™



Cucerirea Americii nu se realizează cu arme, ci cu trenuri

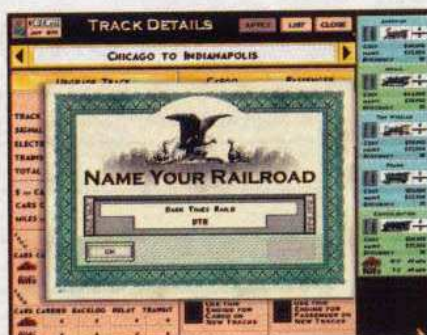
Marile companii producătoare de jocuri oferă multe avantaje celor interesați de realizarea unor titluri dedicate divertismentului. Numai faptul că posedă o cantitate impresionantă din acel combustibil numit dolari este un motiv suficient pentru a te determina să-ți închini talentul și cunoștințele în slujba lor. Marele dezavantaj este că de multe ori aceste companii sunt conduse de departamentele de marketing care se ghidează doar după factorul comercial, împiedicând, în multe cazuri, realizarea unor jocuri excepționale. Normal că există pe lumea asta și oameni care nu pot accepta ca elanul talentului lor să fie înglodat de birocrație, preferând să lucreze pentru companii mai obscure, dar care le oferă o libertate de mișcare mult mai mare.

Astfel, o mână de foști angajați ai unor concerne imense din acest domeniu (**Microsoft, Electronic Arts** sau **Sierra**) s-au adunat frumușel, înființând un nou studio numit **Flying Lab Software**. Bineînțeles că nu au înființat un studio doar ca să se afle în treabă și să le dea cu tifla șefilor lor de vechiul loc de muncă, ci pentru a realiza un joc, mai precis un simulator de trenuri și trenulețe. Nu întâmplător au ales ei tocmai acest domeniu, de vreme ce singura lor competiție pe piață este *Railroad Tycoon 2* și recent lansatul *Microsoft Train Simulator*.

Go West

Dacă stăm să ne uităm un pic la jocurile apărute în ultima vreme, putem observa cu ușurință tendința acestora de a ataca domeniul multiplayer cât mai bine cu putință. AI-ul, oricât de bine este conceput, nu reușește încă să se ridice la nivelul minții umane, nu are rafinamentul și spontaneitatea acesteia. Explozia de jocuri on-line din ultimii ani este o dovadă în plus a tendinței industrie moderne de jocuri. *Rails Across America* este un joc de multiplayer care are și single player pentru cei care încă preferă confruntarea cu AI-ul. Jocul îți oferă o multitudine de scenarii reale sau imaginare în care trebuie să împânzești „țara tuturor posibilităților" cu rețeaua ta de căi ferate, în scenarii ce acoperă o perioadă de timp destul de mare, 1830-2000. Se pot întrece până la opt prieteni, fie colaborând între ei, fie ca rivali. Un element inedit îl constituie faptul că și în cazul unei rivalități acerbe, jucătorii pot colabora în anumite situații. Astfel, un traseu de cale ferată poate fi utilizat de două companii rivale, colaborare care nu este viabilă în alte domenii. Sau, și mai frumos, o companie își poate închiria traseul către două companii cu care este în relații bune, dar care, la rândul lor, pot fi adversare de moarte.

Lumea modernă este într-o continuă mișcare, oamenii au tot mai puțin timp liber disponibil. De aceea poate, jocuri foarte valoroase, dar care necesită mult timp pentru a fi parcurse, nu









au succesul comercial sperat. *Rails Across America* încearcă să evite acest neajuns. Scenariile oferite jucătorilor pot fi terminate într-un timp relativ scurt, undeva între 45 de minute și două ore, exact timpul cât șeful este ocupat și nu poate verifica dacă tu chiar muncești sau numai te prefaci.

Go East

America e o țară mare și ca să-ți impui cu succes compania de cale ferată va trebui să investești mult (timp, bani, sudoare), dar mai ales va trebui să construiești foarte mult. Cred că vă dați seama ce înseamnă să deții vreo 100-200 de gări, vreo 300-400 de trenuri și tot restul de construcții și utilaje colaterale. E o muncă imensă de coordonare și administrare pe care foarte puțini oameni o pot duce la bun sfârșit. *Rails Across America* surprinde doar aspectele globale ale întregii afaceri; după cum s-ar spune, tu ești șeful cel mare și te ocupi numai de lucrurile cu adevărat importante, lăsând mărunțișurile pe seama angajaților tăi. Între atribuțiunile tale se înscrie în primul rând construirea rețelei de cale ferată, care să unească orașele americane. Unele dintre acestea oferă bonusuri importante pentru prima companie de cale ferată care ajunge la ele. De reținut faptul că nu se poate începe construcția unei căi ferate decât dintr-un oraș în care ai ajuns deja. Cu o singură excepție, pe alocuri există companii micuțe de cale ferată, non-playable, care pot fi achiziționate la bursă. Cumpărarea unei astfel de companii îți poate deschide poarta către zone îndepărtate și poate chiar bogate.

Printre alte obligații de serviciu se numără achiziționarea de locomotive, pentru trenurile de marfă și cele de persoane, care vor circula pe căile ferate construite. Poți oricând să vezi situația de pe un anumit tronson și implicit să iei atitudine și să rezolvi problemele apărute. Câteodată ai prea puține trenuri pe traseu, iar transportul din acea zonă cere cu insistență să introduci garnituri noi, ceea ce vă și recomand. Însă un număr mare de trenuri poate duce la congestionarea traficului și chiar la accidente, motiv pentru care e absolut necesar să introduci sisteme de semnalizare tot mai performante sau chiar să dublezi calea ferată, iar dacă e cazul, să o triplezi.



Odată cu trecerea timpului, tehnologii noi și tot mai performante devin accesibile. Va trebui să schimbi locomotivele, de vreme ce altele tot mai bune vor fi construite. La un moment dat va trebui să faci pasul cel mare și să începi să electrifici rețeaua de cale ferată. Nu contează ce, când și cum faci, important este să nu rămâi în urma concurenței și mai ales să nu dai faliment. Banii se vor duce destul de repede, mai ales în perioada de dezvoltare de la începutul jocului și nu trebuie să vă fie frică să luați un împrumut de la bancă. Din fericire, politica fiscală a jocului nu este atât de usturătoare încât să vă țină departe de cuferele bogate ale băncilor.

Go home

Una peste alta, chiar în momentul în care citiți acest articol, *Rails Across America* este programat să fie lansat pe piață. Produs de **Flying Labs Software** și distribuit de **Strategy First**, acest titlu se anunță deja a fi unul de căpătâi al genului. Poate că va reuși să revigoreze un gen care părea că se pierde undeva departe, de pe la *Transport Tycoon* și *Railroad Tycoon* încoace nemaiavând ce să remarcăm în acest domeniu.

Claude



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Rails Across America
Gen:	Simulator electronic
Producător:	Flying Labs Software
Distribuitor:	Strategy First
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	NU
Multiplayer:	DA
Data apariției:	august 2001



BeamBreakers

Viață de șofer ca în Al Cincelea Element

De când cu succesul filmelor în care omenirea nu mai încape la orizontală și trebuie să se înghesuie în zgârie-nori deveniți zgârie-ionosferă, industria jocurilor, mereu cu ochii cât ceapa verde (prin iunie, cu bulbul supradimensionat) la industria soră, mamă și verișoară - cea a filmului, a hotărât să adopte și ea arhitectura viitorului și să își plaseze din când în când mușterii printre blocuri de trei kilometri înălțime, la bordul unor „mashinutzae" zburătoare care întrerup bunul mers al unui trafic ordonat, bine aliniat și desfășurat pe străzi imaginare.

Zburător de cartier

BeamBreakers se desfășoară într-un New York al viitorului, un oraș în care mașini zburătoare înnegresc cerul, aliniate frumos pe benzi invizibile (nu că așa și-ar dori conducătorii auto, dar sunt forțați de guide beams -raze, invizibile și ele, care au rolul pe care îl joacă în zilele noastre banda dublă continuă+gard+vegetație stradală). În acest mediu ordonat, care pe deasupra mai este și supervizat de ochiul atent, neobosit și permanent în căutare de gogoși ai poliție metropolitane, își face apariția, timid ca de obicei, JUCĂTORUL, un tip cu siguranță dur și nebărbierit (că așa se cade în orașele viitorului - toți sunt duri și nebărbieriți și chiar dure și nebărbierite). Tipul nostru „dșn" este membru activ al organizației „Salvați ilegalitatea din mâinile poliției", al cărei scop declarat este (și citez) „Păstrarea dezordinii publice și a haosului, luptele de stradă și cursele nebunești prin traficul ordonat". Altfel spus, eroul nostru se află la mijloc de război între bande rivale. Dar, cum în tot răul este un bine, trebuie să fim suficient de optimiști și să ne păstrăm viziunea luminoasă: chiar dacă *BeamBreakers* presupune curse mortale la viteze mortale, jucătorul va avea ocazia să privească în toată splendoarea lor, locații care dau savoare uriașului oraș american - Central Park, eternul Empire State Building (cu ocazia construirii căruia s-a lansat sintagma „Ziua și etaju' "), Manhattan etc.

Desigur, nu putem pleca de la premisa că New York nu va evolua deloc în următoarea sută de ani, așa că în joc sunt prezente și clădiri de pe-atunci.

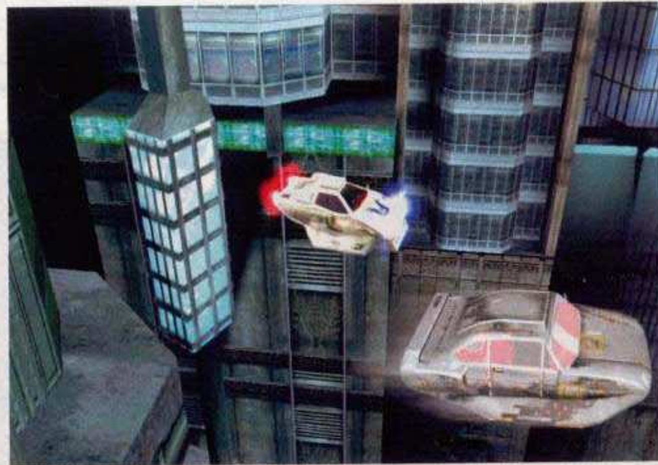
Mâncarea la pachet

Farmecul jocului nu vine din plimbatul în ritm de oaie la 200 de metri înălțime, de acasă la birou, ci din cursele ilegale pe care le organizează bandele, sfidând ordinele poliției. Fiecare din aceste bande are propriul stil al designului mașinilor. În cazul în care jucătorul demonstrează că știe să conducă ca un „adevărat", va avansa tot mai mult în ierarhia bandei, până va ajunge la „hefe" însuși.

Alegerea mașinii îl pune pe jucător față în față cu 25 de bolizi cam butucănoși de felul lor și care, văzându-i, te fac să te întrebi așa cum a făcut-o Sebah când a văzut pozele din *BeamBreakers* (citat aproximativ): „Hai să fim serioși! Ajung ăștia să conducă mașini fără roți care arată tot ca-n anii' 60?" Corect, îmi spun. Este cam ciudat acest stil retro care presupune că tehnologia avansează și în același timp se retrage în timp. În fine, ideea este că, în cele din urmă, se ajunge la scene violente, curse de coșmar printre cele 400 (așa se laudă producătorii germani) de mașini afișate simultan pe ecran. Și măcar dacă aceste curse s-ar rezuma doar la... curse! Problema constă chiar în natura concurenților, care nu sunt chiar embleme ale fair play-ului. Respectivii se reped ca apucații în











hover-mașina jucătorului, încearcă să o dea peste cap și să o pleznească de toți pereții. Desigur, poliția nu stă chiar cu mâinile în hover-sân și se comportă în virtutea tragerii pe dreapta. Tot atât... desigur, băieții răi își forțează la maxim motoarele și uite-așa apar urmăriri și curse ca în *Gone in 60 Seconds*.

În asemenea condiții extreme, stricăciunile nu întârzie să apară. Producătorii germani promit ca efectele izbiturilor să nu fie doar vizibile, ci și „simțibile". Dacă, de pildă, motorul a primit prea multe directe de stânga + upercut + lovitură sub radiator, atunci mașinuța va avea tendința incontracarabilă să piardă din altitudine și atunci să vezi curse prin mlaștina mâlos-cețoasă care se întinde deasupra celor care au fost pe vremuri bulevarde, străzi și parcuri. Fizica jocului nu se rezumă doar la izbituri și tablă-ntoarsă. La un moment dat, s-ar putea să treceți cu mare viteză printr-un geam cât toate zilele și atunci veți trăi un moment de bucurie când veți observa cum milioane de cioburi se împrăștie într-un mod foarte verosimil, într-o explozie impresionantă (și pe care producătorii o reclamă ca fiind unul din punctele forte ale jocului).

Motorul. Grafic.

Zborul în direcția radioasă a soarelui rezultă invariabil în orbirea temporară a posesorului ochilor respectivi, tot astfel cum privirea directă înspre farurile aprinse, chiar pe faza scurtă, duce la același fenomen, dar mai simpatic, pentru că se produce un „realistic halo". Dacă mai adăugăm alte sute de efecte, printre care și cioburile amintite mai sus, cele 400 de vehicule, vertex shaders, pixel lighting, pixel shaders și environmental bump-mapping, este evident de ce producătorii au hotărât că *BeamBreakers* și GeForce 3 se vor înțelege ca doi vechi amici, care se ajută reciproc întru fericirea jucătorului (și tristețea buzunarului).

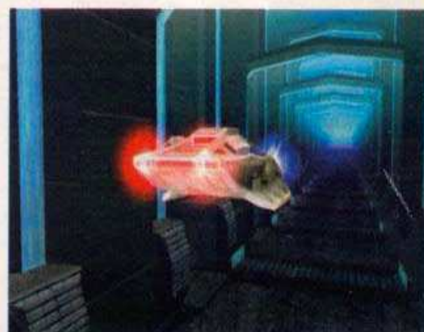


Traseele sunt pline de... lucruri al căror scop este senzația de real. Par example, pietonii șed cuminți la stații de taxi (pentru că pe vremea aceea, slavă Domnului, nu vor mai exista autobuze) și, după un timp, se urcă, la fel de cuminți, în taxiuri, și ele cuminți, care circulă, cuminți, prin traficul cu...rsiv. Sau poate nu atât de cursiv: producătorii susțin că se va întâmpla uneori să se producă aglomerări și chiar blocări în trafic. Mediile prin care vă veți putea plimba



reproduc locații futuriste: v-am tot spus de New York, dar nu v-am spus nimic de Little Italy sau Chinatown și nici măcar de traseele „de țară". Vă veți putea plimba peste tot ca membri ai uneia din cele cinci bande, fiecare cu câte 30 de piloți diferiți și mașini personalizate.

Modurile de joc care se vor strădui să mențină nota la gameplay în limite acceptabile sunt Time Trial (eu împotriva mea sau voi împotriva voastră); modul „Poveste", în care veți concura în stil „campanie" și veți avea și ocazia de a cunoaște o intrigă din cele palpitante, care totuși nu e exclus să vă inducă ceva nani, în ciuda multelor mini-questuri pe care le veți avea de rezolvat. Multiplayer va exista (probabil), dar momentan producătorii sunt interesați să perfecționeze modul single player, după care se vor ocupa și de „Jocu'n mulți". În fine, mai e un singur lucru de amintit: toți cei care visează să strivească sute de oameni cu mașinile lor zburătoare pot lăsa la o parte asemenea fantezii bolnave, pentru că, să nu uităm, *BeamBreakers* este produs de o com-



panie din Germania, țară cu o legislație foarte strictă în ce privește sângele virtual în general și în special cel împrăștiat pe monitor.

Oamenii din *BeamBreakers* se vor da la o parte cam cu aceleași mișcări ca cei din *Midtown Madness*. Concluzia: *BB* nu e *Carmageddon* (sau *Quarantine/Taxi*, pentru cei cu memorie de durată), dar nu e nici *Midtown Madness*. E un joc care speră să lase ceva urme pe piață, atunci când va fi lansat (nu se știe exact când) - mai ales că distribuitorul - **Fishtank Interactive** - are grijă ca și **Aquanox** să ajungă în casele gamerilor.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Beam Breakers
Gen:	Action/Racing
Producător:	Similis Software
Distribuitor:	Fishtank Interactive
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
Multiplayer:	probabil
Data apariției:	N/A



The Elder Scrolls III: Morrowind

Celebrul univers RPG revine în actualitate

Nu pot spune că sunt un fan înrăit al jocurilor RPG (las altora această onoare), dar, surprinzător chiar, unele dintre cele mai frumoase jocuri, pentru mine, aparțin acestui gen. *Daggerfall, Fallout, Wizards & Warriors* sunt cu siguranță cele mai frumoase, bune, imersive RPG-uri pe care am avut norocul să le joc. Dacă stați o clipă să analizați elementele comune ale acestor titluri, puteți afla cu ușurință ce m-a atras la ele. O poveste foarte bine construită (în special *Fallout*), un univers gigantic, o oarecare neliniaritate (mai ales în *Daggerfall*) și o atmosferă excelentă.

Ca să mă apropii încetul cu încetul de subiectul acestui articol, țin să spun că *Daggerfall* m-a impresionat nu numai ca joc propriu-zis, ci și ca urmare a efectelor pe care le-a produs asupra unor foarte buni prieteni de-ai mei (săptămâni „pierdute" în fața monitorului și ore întregi în care mi s-a explicat pe îndelete ce este atât de frumos la acest joc).

Și trebuia să recunosc, în ciuda faptului că este unul dintre jocurile cu cele mai multe bug-uri, *Daggerfall* rămâne un titlu de referință prin complexitatea și longevitatea sa. Trebuie să îmi înțelegeți așadar nerăbdarea care m-a cuprins de la momentul în care a fost anunțat *The Elder Scrolls III: Morrowind* (joc ce face parte din aceeași serie ca și *Daggerfall*)... și exclamațiile de rigoare care m-au năpădit în momentul în care am început să aflu din ce în ce mai multe despre acest joc. Astfel că îmi este imposibil să nu vă prezint acest joc așa cum se anunță în acest moment.

Tamirel

Nu pot începe acest articol fără să vă pun la curent cu analele seriei *Elder Scrolls*. Așadar...

Istoria *Elder Scrolls* începe cu un joc apărut în 1993, *The Elder Scrolls: Arena*. Un RPG mult apreciat la vremea lui și unul dintre primele (dacă nu primul) jocuri cu adevărat non-liniare. În 1996, **Bethesda** (firma producătoare) lansează *The Elder Scrolls: Daggerfall* - plasat în același univers, cu un gameplay non-liniar și cu un teritoriu ce putea fi explorat de dimensiuni absolut GIGANTICE, acest joc continuă cu succes seria *Elder Scrolls*. Anul 1997 aduce cu sine un alt titlu de la **Bethesda**, *An Elder Scrolls Legend: Battlespire*, același univers dar un gameplay ce se concentra mai mult pe acțiune decât pe RPG. În fine, în 1998 vede lumina zilei și a tubului catodic *An Elder Scrolls Adventure: Redguard*. Deși acțiunea jocului se petrece în același univers ca și precedentele titluri, Redguard este departe de a fi un RPG, producătorii gândindu-l mai mult ca un action/adventure.

Tărâmul pe care se desfășoară acțiunea tuturor jocurilor din seria *Elder Scrolls* poartă numele de Tamirel, un continent format din mai multe provincii și subprovincii. Una dintre provinciile cele mai importante ale acestui ținut este Morrowind și este formată, în cea mai mare parte a sa, dintr-o insulă foarte mare (ca suprafață) numită Vvardenfell (este locul în care se desfășoară acțiunea din *Morrowind* - jocul). Insula s-a desprins de partea principală a ținutului în urma unor efecte ciudate ale naturii, în special din cauza unui vulcan imens (Dagoth-Ur), situat undeva în interiorul insulei.

Cu aproximativ 400 de ani înaintea timpului în care se petrece acțiunea din joc, marele Imperiu de pe continent a pornit un proces de anexare a insulei. Astfel, în afara băștinașilor (numiți Dunmeri, un soi de elfi) pe insulă și-au făcut apariția multe alte rase străine. După mulți, mulți ani, insula a ajuns să fie condusă de 5 Case Dominante, fiecare cu adepții și dușmanii săi, tot timpul aflate într-o continuă dispută politică.

Nu trebuie să vă speriați, universul *Elder Scrolls* este într-adevăr extrem de complex și vast, dar cu timpul vă veți obișnui cu toate denumirile și locațiile (sau cel puțin așa ar trebui).

La începutul jocului, tu, personajul principal, te trezești ca sclav pe o galeră ce tocmai acostează pe insulă. Mai multe date despre cum și de ce ai ajuns în această situație nu se știu încă, producătorii ținând totul sub foarte mare secret. Tot ce se știe despre intriga principală a jocului este că va trebui să ridici un blestem ce planează asupra insulei.

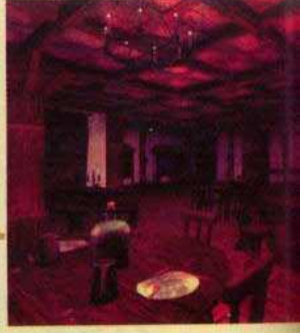
Vvardenfell

Morrowind NU este o continuare la *Daggerfall* (oricât de logică ar fi părut această concluzie), ci un joc ce are loc în același univers -











nu se spune dacă acțiunea jocului are loc înainte sau după *Daggerfall* (poate să aibă loc chiar în aceeași perioadă de timp, nu prea contează). Dar, ca și în *Daggerfall*, lumea din *Morrowind* are două mari atribute principale: este IMENSĂ și este populată de o mulțime de personaje (NPC sau nu) diferite (ca rasă, comportament etc.).

Dacă vă mai aduceți bine aminte, lumea din *Daggerfall* putea fi comparată ca și mărime cu vechea Britanie, un teritoriu absolut uriaș și extrem de complex. Ei bine, în *Morrowind*, insula pe care se desfășoară acțiunea va fi mai mică decât aceea din *Daggerfall* (dar totuși, de aproximativ 50 de ori mai mare decât cea din Redguard). Diferența dintre dimensiunea celor două jocuri nu este chiar atât de mare, și probabil că mulți fani ai seriei vor fi dezamăgiți... la o adică, este vorba de un joc mai nou și mai complex, așa că de ce să nu fie și mai mare? Răspunsul este unul simplu și îi va împăca cu siguranță pe aceștia din urmă. Astfel, în timp ce în *Daggerfall* orașele și dungeon-urile erau randomizate (ceea ce înseamnă că nu erau create fiecare în parte de către producători, ci generate aleator) în *Morrowind*, fiecare oraș, fiecare dungeon și fiecare locație este concepută separat de cei de la **Bethesda**, nici una nefiind asemănătoare cu cealaltă. Și luând în considerare faptul că în joc avem aproximativ 30 de orașe importante și 400



de dungeon-uri, cei nemulțumiți de mărimea și complexitatea jocului ar trebui să-și revizuiască foarte serios părerea.

Era și normal ca în cazul unui ținut, ce poate fi explorat în totalitate, atât de vast să existe și metode alternative de transport (pe lângă „clasicul" mers pe jos). Așadar, jucătorul va avea la dispoziție o sumedenie de mijloace de transport: animale de transport, nave, bărci, bărcuțe și gondole și chiar și animale zburătoare și portale magice. Transportul între două puncte de pe hartă nu se va reduce la a da clic pe locația unde dorești să ajungi, ci va fi un pic mai complex. Trebuie să îți alegi mai întâi modul de transport (oricare este disponibil), să îți alegi o rută valabilă și să plătești costul transportului (vor exista probabil mici întreprinzători particulari ce te vor transporta de la un capăt la altul al hărții dar contra cost, desigur).

Sunt liber!

Nivelul de detaliu și de interactivitate al jocului a primit din partea producătorilor o atenție deosebită. În principiu, orice obiect din joc va putea fi ridicat, aruncat, folosit. Nu vă așteptați însă la un engine fizic prea dezvoltat (adică nu vei putea răni un inamic dacă arunci cu un scaun după el) pentru că ar fi necesitat un volum enorm de muncă. Dar, ca să vă dau un exemplu despre ce vă puteți aștepta, dacă culegi un









și de ceea ce dorești tu de la joc. Fiecare personaj din joc va avea un comportament diferit în relația sa cu jucătorul. Pot merge de la prietenie (în cazul în care le-ai ajutat sau aparții aceleiași Ghilde sau Facțiuni) la o dușmănie mortală. Poți influența comportamentul NPC-urilor în principal prin acțiunile tale din joc dar și prin „costumația" ta (de exemplu o armură de calitate și o armă valoroasă le va stârni admirația) sau prin diferite alte metode (le poți jigni, linguși, provoca).

Ca să nu uit... interfața jocului este una extrem de ușor personalizabilă. Va fi compusă din mai multe ferestre care pot fi setate după voința și plăcerea jucătorului. Vrei un ecran gol pe care să îți apară doar câteva statistici? Două click-uri și e gata. Îți place să ai ecranul plin de statistici ca să vezi cum ți se dezvoltă personajul? N-ai decât. Totul se reduce la o simplă operație de drag&drop... nimic complicat.

măr dintr-un pom poți fi sigur că acesta va crește la loc sau dacă ai nevoie de un ingredient pentru nu știu ce poțiune va trebui doar să găsești planta care îți trebuie și să culegi din fructele sale.

Jocul începe pe galera pe care jucătorul este ținut prizonier. La un moment dat, eroul nostru are un vis în care se găsește față în față cu propriul său eu. Acesta îl întreabă cine este, cum îl cheamă, cărei rase îi aparține etc. O metodă inovatoare de creare a personajului și care are meritul de a-l introduce pe jucător într-un mod extrem de natural în joc.

În *Morrowind* poți alege între cele 10 rase existente pe insulă (Redguard, Breton, Nord, High Elf, Dark Elf, Wood Elf, Imperial, Argonian, Khajiit și Orc), jocul putând fi dus la capăt cu orice rasă și în orice mod dorește jucătorul. Poți fi un Thief șiret, un Warrior cunoscut de toată lumea pentru faptele sale de vitejie, un Mag înțelept etc.

De asemenea, jocul promite o libertate de acțiune care combinată cu non-linearitatea specifică seriei poate duce la niște rezultate extrem de interesante. În principiu, jucătorul poate să se axeze pe quest-ul principal sau poate hoinări prin lume rezolvând o multitudine de quest-uri secundare. Nu ți se impune nimic, doar să intri în joc și să te distrezi. Dacă sunteți de părere că odată ce te-ai îndepărtat de quest-ul principal jocul va începe treptat să își piardă din savoare, atunci aflați că producătorii promit că povestea din jurul quest-ului principal va fi una extrem de incitantă și omniprezentă pe insulă (ceea ce înseamnă că îți va fi foarte ușor să reiei quest-ul principal de unde l-ai lăsat chiar dacă ți-ai petrecut ultimii ani hoinărind prin ținuturile barbare ale insulei).

NPC-urile (Non Playable Characters) vor fi și ele prezente în joc, mult mai complexe decât în titlurile precedente, mai bine realizate și mai inteligente. Jucătorul va putea interacționa cu NPC-urile întâlnite de-a lungul drumului ca în orice RPG clasic: pentru a cumpăra și a vinde echipament și cam orice altceva, pentru a primi noi quest-uri și pentru cine știe ce alte scopuri (te pot însoți și în luptă, dar nu vei avea un prea mare control asupra lor), totul depinde de tine

Superb!

Cu siguranță, primul lucru care „îți ia ochii" în momentul în care privești un screenshot din joc este calitatea graficii și frumusețea arhitecturii din *Morrowind*. Engine-ul pe care este construit jocul este unul complet nou (și incredibil de bine realizat), prin care producătorii vor să demonstreze că nu numai FPS-urile au voie să aibă o grafică de ultimă oră, ci și mai marginalizatul (vorbim aici despre grafică) gen RPG.

Fiecare rasă din joc va avea propriul său stil arhitectonic, variind de la mai cunoscutele castele medievale cu influențe gotice și bizantine până la structuri ce par aproape organice ca înfățișare.

Jocul promite un ciclu noapte/zi dus la perfecție, cu un soare răsărind și traversând cerul dintr-o parte într-alta de-a lungul a 24 de ore și o noapte luminată de două luni (care, apropo, tocmai au ajuns pe desktop-ul meu ca wallpaper în urma unui screenshot absolut magnific). Se promit de asemenea efecte meteorologice realiste, de la ploi torențiale până la furtuni de nisip, nori ce se mișcă în funcție de curenții de





aer și proiectează pe pământ umbre realiste.

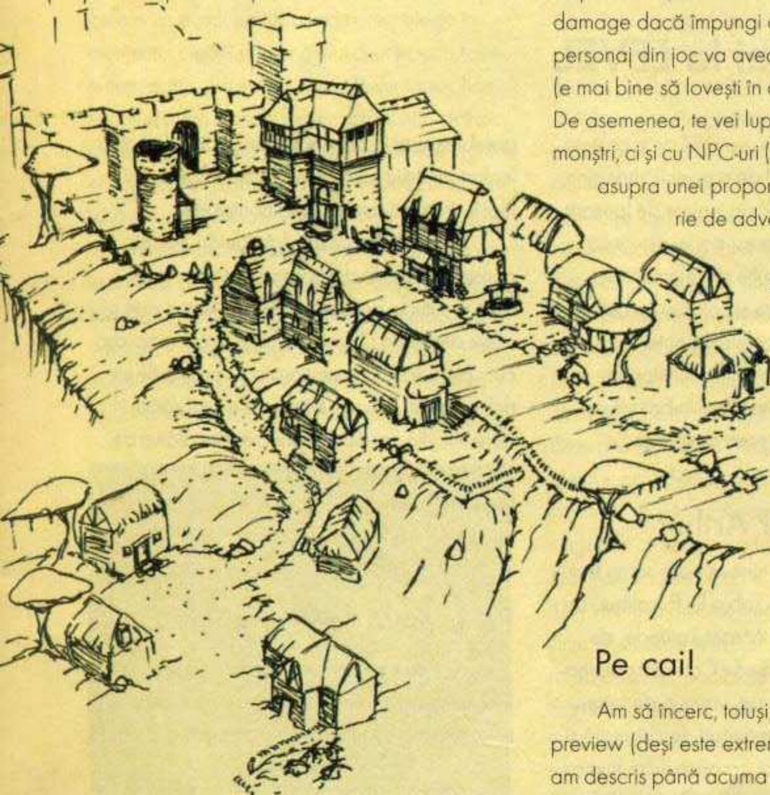
Fiecare personaj din joc a fost modelat foarte atent și detaliat, de la armură până la expresia facială. Producătorii s-au străduit foarte mult să facă fiecare tip de armură sau îmbrăcăminte accesibil oricărei rase iar rezultatul este uimitor.

Muzica din joc va fi ceva în genul celei din cunoscutele filme Gladiator sau Conan Barbarul și se va adapta conform situației în care se găsește jucătorul.

Dialogurile nu vor fi, din păcate, full speech - de fapt ar fi fost imposibil, având în vedere cantitatea enormă de dialoguri din joc, dar asta nu înseamnă că personajele din *Morrowind* nu vor vorbi, însă aceasta se va reduce la fraze cheie sau diverse discuții pe care le poți auzi în trecere.

La luptă... dă-i un fireball!

Jucătorul se va putea specializa pe mai multe „meserii": warrior, mage, thief etc. înscriindu-se într-o ghildă sau facțiune specifică. Alegerea trebuie foarte bine gândită pentru că va schimba jocul complet.



În *Daggerfall* balanța jocului se înclina foarte puternic în favoarea magilor, ei fiind cu siguranță cei mai puternici și mai valoroși „luptători" din joc. În *Morrowind* situația se schimbă, producătorii încercând să balanseze perfect toate aceste clase distincte. Unui mag nu îi va mai fi acuma atât de ușor să casteze o magie imediat după ce a învățat câteva spell-uri. Ca să poți casta ceva, orice, trebuie mai întâi să înveți efectele acelei vrăji și să ai la dispoziție des-



tulă energie magică (probabil va fi numită tot mana). Magiile vor putea fi apoi combinate, recombinate și schimbate precum vrea jucătorul (poți seta puterea magiei, efectele secundare etc.).

Lupta în *The Elder Scrolls III* promite a fi o combinație între *Jedi Knight*, *Thief* și *System Shock 2*. Va fi real-time și va implica jucătorul mai mult decât în orice RPG de până acum. Vei putea ataca în mod diferit prin simple combinații de taste, iar puterea loviturii va depinde de cât de mult timp ții apăsat pe butonul mouse-ului.

Fiecare armă va putea fi folosită la capacitățile sale maxime doar dacă o folosești corespunzător (o halebardă nu va face prea mult damage dacă împungi cu ea, nu?) iar fiecare personaj din joc va avea diferite puncte slabe (e mai bine să lovești în cap decât la picioare). De asemenea, te vei lupta nu numai cu diferiți monștri, ci și cu NPC-uri (producătorii s-au decis asupra unei proporții de 50/50 în materie de adversari).

Dar *Morrowind* nu se va reduce totuși la un simplu hack&slash. Vor exista extrem de multe situații în joc în care nu va trebui să îți folosești forța ci mai degrabă inteligența, dar asta rămâne la latitudinea jucătorului.

Pe cai!

Am să încerc, totuși, să aduc la final acest preview (deși este extrem de greu pentru că am descris până acuma doar o părticică din ceea ce promite a fi acest joc).

Unul dintre detaliile despre acest joc care surprinde foarte mult este acela că NU are multiplayer, cei de la **Bethesda** considerând că mai bine se concentrează asupra scoaterii pe piață a celei mai bune experiențe single-player RPG apărute vreodată decât să se complice și cu un mod multiplayer. Și le dau perfectă dreptate, pentru că seria *Elder Scrolls* este una CLAR axată pe single-player... și nu știu cât de bine s-ar „porta" acest univers în multiplayer.



Această decizie a producătorilor este una foarte curajoasă, având în vedere că RPG-urile multiplayer/on-line sunt cel mai nou trend în lumea jocurilor și luând în considerare și faptul că unul dintre cei mai puternici concurenți ai acestui joc, *NeverWinter Nights*, vine cu un mod multiplayer foarte bine pus la punct... eu unul le țin pumnii celor de la **Bethesda**.

Înainte de a încheia acest articol, trebuie totuși să spun câteva cuvinte despre editorul de niveluri din *Morrowind*, ce va fi disponibil odată cu jocul. Ei bine, *TES* nu este un simplu editor de niveluri aruncat la întâmplare de producători, ci chiar instrumentul principal care este folosit chiar de către cei de la **Bethesda** pentru a crea jocul.

Acest editor îți permite să modifici practic ORICE, de la puterea armelor sau status-urile unui personaj. Poți ajunge să modifici jocul în totalitate, să adaugi noi locații și chiar să creezi în totalitate un nou ținut. Și mai e ceva... toate aceste modificări vor putea fi făcute publice și folosite de alți jucători (via Internet). Se instalează simplu, sunt concepute ca un fel de plug-in-uri pentru joc, sunt foarte sigure și oferă o libertate de creație IMENSĂ.

Dacă se vor găsi oameni talentați care să facă aceste modificări (și sunt sigur că se vor găsi) vei putea avea practic un joc nou, cu arme, quest-uri, locații complet noi.

Gata! Am terminat! Promit solemn că voi urmări îndeaproape evoluția acestui joc și că vă voi informa de orice noi schimbări (dă Doamne un review cât mai curând). Cu speranța că v-am trezit interesul față de acest titlu ce se anunță a fi superb, vă las în compania celorlalte 80 de pagini de revistă.

Mitza

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	The Elder Scrolls III: Morrowind
Gen:	RPG
Producător:	Bethesda Softworks
Distribuitor:	Bethesda Softworks
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	NU
Data apariției:	sfârșitul anului 2001



Vremuri negre în BETA TEST... numai la LEVEL

De câteva luni bune, subsemnatul a încercat, și reușit, să vă atragă atenția, în fiecare număr al revistei, asupra câte unui proiect on-line fie el lansat sau doar în fază de producție. Tot de câteva luni bune, mai exact din aprilie anul curent, am avut plăcerea de a lua parte la beta test-ul organizat de **Mythic Entertainment** pentru MMORPG-ul pe care aceștia îl produc. Explicația faptului că nu am pomenit nimic de el până acum este simplă. Toți beta testerii, înainte de a fi admiși, sunt obligați să semneze un NDA (Non Disclosure Agreement) în urma căruia nu au voie să pomenească nimic despre jocul pe care îl testează, nici măcar faptul că a fost admis în echipa de beta test. Acest NDA are rolul de a proteja producătorul și produsul de o posibilă imagine negativă creată cu mult timp înainte de lansare, să nu uităm că jocul în acest stadiu este încă departe de finalizare multe din elementele sale nefiind implementate și colcăind practic de bug-uri. Vin însă și acele momente, ca acesta, în care producătorii permit anumitor persoane sau tuturor celor implicați în beta test să-și exprime public părerea despre joc.



Moștenirea lui Arthur

Nu cred să existe cineva care să nu fi auzit de Regele Arthur, de sabia lui Excalibur, de Sir Lancelot și Cavalerii Mesei Rotunde, de Merlin vrăjitorul Curții sau de Camelot cetatea-capitală. Vremuri frumoase, vremuri de legendă care au făcut să curgă râuri de cerneală și kilometri de peliculă. Dar ca orice lucru frumos, toate au un sfârșit. Într-o bună zi Regele Arthur a pus sabia deoparte și a plecat în lunga și fără întoarcere călătorie spre Tărâmul Morții. Așa cum istoria a demonstrat-o de atâtea ori, ori de câte ori un rege bun și gospodar moare fără să lase un urmaș demn, tot ceea ce el a construit de-a lungul vieții se duce de râpă. Această amenințare planează și asupra Albionului. Regatul este într-o continuă vâltoare, încă nu a reușit nimeni să-și consolideze o poziție acolo în Camelot, iar pe deasupra celții din regatul vestic al Hiberniei și vikingii din nordicul și înghețatul Midgard devin tot mai puternici și mai îndrăzneți amenințând frontierele.

Pe fundalul acestor frământări **Mythic** a construit lumea fantastică inspirată din legendele și miturile europene. Astfel, Albion este o reprezentare a Camelot-ului lui Arthur, cam așa cum probabil ar fi putut arăta populată de clerici, paladini și magi, Midgard este tărâmul în care miturile nordice au fost reunite alături de triburile de vikingi, trolli sau kobolzi, în timp ce legendele celtice cu druizi și elfi se pot întâlni în ceea ce va fi Hibernia.

Pe urmele legendei

Acesta este universul în care va fi aruncat jucătorul, indiferent în care dintre cele trei regate va începe aventura. Acesta este și unul din-



Demonstrație de artă celtică.



Cetatea Camelot-ului își așteaptă cu căldură vizitatorii.



Așteptând la Porțile Infernului Midgarian...

tre aspectele cu care Mythic Entertainment încearcă să atragă atenția asupra proiectului și anume posibilitatea de a juca în trei regiuni diferite, cu rase dintre cele mai neobișnuite. Jucătorul va putea vedea lumea de la nivelul genunchiului în pielea unui kobold sau putea încerca să demonstreze că trollii sunt puternici și inteligenți în același timp.

În general, indiferent de denumirea pe care o va purta, jucătorul va putea alege în momentul creării personajului dintre patru rase și cam patru clase. Dacă rasele sunt specifice fiecărui regat, clasele de început sunt practic aceleași, chiar dacă poartă nume diferite (fighter, rogue, mage, healer). Bineînțeles că fiecare rasă are anumite caracteristici native care să le recomande pentru una sau mai multe dintre clasele puse la dispoziție. Odată cu alegerea personajului i se mai pot aduce câteva modificări cosmetice care, oricum, nu au foarte multă importanță sau impact asupra jocului. Urmează apoi introducerea în satul natal exact în fața



Când te înghesuie foamea, vânezi și păianjeni.

trainer-ului clasei alese, scutind jucătorul de câteva secunde de confuzie. Localitățile din *Dark Age of Camelot* sunt populate cu o mulțime de NPC-uri mai mult sau mai puțin utile. Dintre acestea se remarcă în primul rând (ca număr și importanță) comercianții, trainerii și gărzile. Mă voi ocupa momentan de traineri care sunt, practic, primele personaje cu care jucătorul va lua contact. Acesta ajută jucătorul să-și învețe meseria, dându-i posibilitatea să-și distribuie Skill Point-urile între caracteristicile de bază ale clasei respective. Fiecare personaj de altfel are patru tipuri de caracteristici acestea fiind fizice, de clasă, de luptă și magice. Cele fizice se vor îmbunătăți cu fiecare level câștigat fără ca jucătorul să aibă acces la ele. Din fericire, vor fi îmbunătățite de obicei tocmai acele caracteristici de care clasa aleasă are nevoie. Abilitățile de clasă pot fi dezvoltate de jucător de fiecare dată când obține un level nou cu ajutorul Skill Point-urilor obținute. Modul în care distribuie aceste puncte de skill precum și linia pe care se specializează va determina ce abilități de luptă sau magice poate învăța. Abilitățile de luptă sunt de fapt niște lovituri speciale specifice fiecărui tip de armă și care pot fi executate numai în anumite condiții, ca de exemplu după ce personajul a parat cu succes o lovitură a adversarului. După cum spuneam, la începutul fiecărui nou level jucătorul va trebui să treacă pe la trainerul său pentru a-și putea dezvolta abilitățile. Primele patru leveluri sunt pur și simplu pentru acomodare, timp în care jucătorul va vâna prin apropierea satului natal, singurele momente când va pleca în explorări mai îndepărtate fiind cele în care trainer-ul său îl va trimite în diverse quest-uri tutoriale. Odată atins al cincilea nivel, jucătorul va avea posibilitatea de a se specializa și mai mult. Astfel, un Fighter din Albion, de exemplu, va putea alege între trei specializări: Armsman, Paladin sau



Jucând rolul unui liliputan prin Salisbury Plains...

Mercenary, fiecare dintre acestea prezentându-se cu avantajele și dezavantajele sale. Diferențele dintre aceste „căi" se fac în general la nivelul armelor, armurilor ce pot fi folosite precum și al liniilor de specializare care pot fi antrenate. De exemplu, Paladinul va primi un mic set de magii vindecătoare și va putea purta platoșă, în timp ce mercenarul va trebui să se limiteze pentru studded leather (și chain la nivelurile mai înalte), putând în schimb să folosească arcul sau două arme simultan. Bineînțeles, în momentul aderării la una dintre



Câștigătorul titlului de Mister Midgard

aceste Guilde îți vei schimba și trainerul. Din păcate, această specializare excesivă a personajelor a produs printre beta-testări impresia de cookie-cutter. Pentru cei nefamiliarizați cu acest termen cookie cutter se referă la acel tip de clasă în care personajele de același nivel vor arăta și se vor comporta exact la fel. Această impresie nu este tocmai departe de adevăr, deoarece numărul de skill points sunt limitate în funcție de level, ca de altfel și nivelul maxim de specializare admis. Și cum este și normal, toți jucătorii vor încerca să maximizeze acele abilități de care au nevoie, neglijându-le pe cele de mâna a doua. La crearea impresiei de cookie cutter a contribuit din plin și limitarea accesului la diverse arme, armuri și abilități ca urmare a clasei alese. Astfel, un Beserker nu poate purta un scut, iar ca arme poate folosi doar Axe, Sword sau Staff. Luând în considerare că

Albion

Albion

Highman Paladin

Clasa de bază: Fighter
Apartenență: The Church Of Albion
Arme: Sword, Mace, Axe, Poleaxe
Armură: Studded, Chain (lvl 10+), Plate (lvl 20+)
Scut: large

Abilități	Specializări
Sprint	Slash
Protect	Crush
Intercept	Thrust
Guard	Chant
	Two Handed
	Shield
	Parry



Descriere

La începutul beta-testului Paladinul era un mic zeu! Datorită abilității de self-heal pe linia de chants, Paladinul putea executa solo chiar și la monștri de con portocaliu (mai mari cu cel puțin 2 niveluri decât el). De departe cele mai multe discuții de pe board-ul DaoC erau cu și despre această clasă. Pentru a păstra o dinamică a jocului cât mai adecvată, producătorii au supus Paladinul la o serie de tweak-uri, astfel că la versiunea 0.73 nu prea mai sunt multe de spus despre paladin. Dacă „în vremurile de glorie apuse" pally-ul putea heal-ui cu până la 57 de puncte de health/burst, acum abia dacă mai poate să scoată din el 20 de puncte de heal. Acestea fiind zise, Paladinul a devenit o clasă foarte greu de jucat, ajungând în sfârșit acolo unde-i este locul, și anume în linia a doua după mercenar și armsman.

Briton Friar

Clasa de bază: Acolyte
Apartenență: The Defenders of Albion
Arme: Staff, Quarterstaff
Armură: Studded
Scut: small

Abilități	Specializări
Sprint	Rejuvenations
Evade	Enhancements
Parry (lvl 10+)	Staff

Descriere

Ultima clasă introdusă în Albion a devenit într-un timp foarte scurt populară în rândul beta-testerilor de DAoC. Haide să încerc să vă explic de ce. Având în vedere că la nivelul 10 Friar-ul primește un fel de Ressurection numit Revive, face aproape



inutilă clasa Clericului. Este adevărat că „popa" va avea healing totdeauna foarte puternic, dar neputându-se specializa în armele de atac (decât în magia „smite" cu un bonus enorm vs. undeads), făcea din Cleric doar un om dorit în fiecare party pentru două lucruri: buff și ressurection. Ce au făcut dev-ii (developers)! Au luat un cleric, l-au dotat cu staff și armură de tip leather (Clericul primește chain ability la lvl 20+) și i-au dat posibilitatea jucătorului de a avea un personaj care să fie și luptător (specializare în staff și quarterstaff) să știe un pic de healing și buff-ing astfel că Friar-ul a devenit foarte popular și nu de puține ori l-am văzut luptând în PvE chiar în prima linie. Din păcate, această clasă fiind destul de târziu introdusă în beta-test nu am reușit să vedem cum se comportă în PvP, dar nu vă speriați, că urmează cu siguranță și un review la DAoC!

Avalonian Wizard

Clasa de bază: Elementalist
Apartenență: The Academy
Arme: Staff
Armură: Cloth
Scut: Nu

Abilități:	Specializări:
Sprint	Path of Earth
Quickcast	Path of Ice
	Path of Fire

Descriere:

Wizard este mai mult ca sigur liderul caracterelor cu abilități magice din Albion. Specializările sale Path of Ice și Path of Fire îi oferă un arsenal imens de magii distructive individuale sau de zonă cu ajutorul cărora își poate elimina orice adversar cu mult înainte ca acesta să realizeze ce s-a întâmplat. În schimb, este destul de vulnerabil, dacă inamicul s-a apropiat foarte mult de el, deoarece roba pe care o poartă nu-i poate oferi o protecție adecvată, cu atât mai mult cu cât nici



nu se bucură de o constituție fizică prea grozavă. Un alt dezavantaj îl constituie faptul că magiile sale pot fi întrerupte de atacurile adversarilor fie ele corp la corp sau de la distanță. Dar dacă reușește să-și țină adversarul în câmpul vizual și la o distanță respectabilă, Wizard-ul este un luptător extraordinar. Avalonienii sunt rasa din Albion care practică cu cel mai mare succes magia, fie ea albă sau neagră. Tocmai de aceea sunt și cei recomandați să urmeze calea Wizard-ului fiind ajutați foarte mult de caracteristicile native. În PvP Wizard-ul este o unitate extrem de valoroasă pentru Albion, dar care din cauza vulnerabilității sale trebuie protejat cu mare atenție. În general, este capabil să scoată din luptă orice jucător din 2-3 lovituri ceea ce-l recomandă ca trupă de șoc, cea care să deschidă atacul. Grupat cu un Ministrel care să-i confere viteză, Wizard-ul poate chiar să treacă la acțiuni mai îndrăznețe cum ar fi raiduri de gherilă prin tabăra inamică.

Saracen Cabalist

Clasa de bază: Mage
Apartenență: Guild of Shadows
Arme: Staff
Armură: Cloth
Scut: nu

Abilități:	Specializări:
Sprint	Body Magic
Quickcast	Matter Magic
	Spirit Magic

Descriere:

Poate că pare ciudat, dar Cabalist-ul este una din specializările cele mai evitate în Albion, deși nu este conceput tocmai rău. Cele trei căi pe care le poate urma (Matter, Body și Spirit) îi asigură suficiente



unelte de supraviețuire atât de unul singur, cât și în grupuri. Magia sa constă în special în Life Drain-uri (absoarbe sănătatea victimei) câteva buff-uri și DoT-uri (Damage over Time). Arma principală a acestei clase (cea care o și diferențiază de altfel de restul luptătorilor) este posibilitatea de a crea un monstru care să-l sprijine și să-l păzească. Tocmai de aceea, tactica de luptă a Cabalist-ului este un pic diferită de a celorlalți casteri. Cabalistul va ataca de obicei victima cu un DoT sau un debuff după care se va retrage rapid lansându-și în același timp bodyguard-ul la atac. Imediat ce adversarul își va concentra atenția asupra monstrulețului, Cabalistul se poate opri și continua să-și lanseze magiile distructive. În grupuri, în schimb, nu mai este indicată folosirea bodyguard-ului, rolul acestuia fiind preluat de ceilalți membri. În PvP cabalistul a fost rareori prezent, în special din cauza inutilității tacticii lui preferate asupra celorlalți jucători. Niciodată un jucător nu se va opri să anihileze monstrul Cabalistului, ci își va continua atacul asupra țintei principale.

Albion

Midgard

Troll Beserker

Clasa de bază: Viking
Apartenență: House of Modi
Arme: Axe, Sword
Armură: Studded
Scut: nu



Abilități:
Sprint
Protect
Evade
Beserker

Specializări:
Sword
Axe
Left Axe
Parry

Descriere:
Imaginea clasică a unui Beserker este cea a unui luptător feroce și foarte puternic, capabil să împrăștie teroarea și moartea în rândurile adversarilor. Atributele de bază ale acestor războinici sunt setea extraordinară de sânge și inconștiența cu care se aruncă în rândurile inamicilor fără să țină cont de siguranța proprie. Acesta este de altfel și rolul pentru care a fost conceput Beserker-ul în *Dark Age of Camelot*, acela de a lovi adversarul cu cea mai mare forță dintre toate unitățile de luptă din joc. Pentru a-și crește capacitățile ofensive, Beserker-ul este nevoit să renunțe la defensivă în speță la scuturi și la armurile grele (chain și plate). În schimb, este singura unitate a Midgard-ului capabilă să mânuiască două arme, un topor în mâna stângă și încă unul (sau o sabie), în mâna dreaptă. În același timp poate folosi cu foarte mare ușurință arme grele (two-handed). Un Beserker arată de multe ori ca un adevărat depozit de arme, de vreme ce poartă mereu cu el cel puțin trei arme. Trollul este poate cea mai potrivită rasă pentru a fi Beserker, forța brutală și constituția robustă permițându-le să-și lovească adversarul foarte puternic și reușind să supraviețuiască în pofida sistemelor defensive precare. Se zvonește că Beserker-ii de ranguri superioare pot obține capacitatea de a se transforma în urși devenind adversari aproape imposibili. Deocamdată, rolul Beserker-ilor în PvP nu este definit, rolul lor de trupă de șoc neputând fi încă exploatat.

Norseman Skald

Clasa de bază: Viking
Apartenență: House of Bragi
Arme: Sword, Axe, Hammer, Staff
Armură: Studded, Chain (Level 20+)
Scut: small

Abilități:
Sprint
Evade
Protect

Specializări:
Sword
Axe
Hammer
Parry
Battlesong

Descriere:
Skald-ul este trubadurul Midgard-ului. Spre deosebire de Ministrelul Albionului care este un rogue/singer, Skald-ul este un hibrid fighter/singer. Conceput inițial ca un luptător mediu, cu rol de suport pentru restul armatei, Skald-ul s-a dovedit a fi unul dintre cele mai îndrăgite personaje ale Midgard-ului. Deși a fost introdus foarte târziu în beta (începutul lui iunie), foarte mulți jucători au apreciat serviciile prestate de Skald. Serviciile lui de taxi (Song of Travel) sunt mai mult ca sigur în top-ul preferințelor. Nu este neglijat nici aportul lor în luptă, strigătele lui de luptă fiind capabile să împrăștie teroarea în rândurile adversarilor. Nu de puține ori s-a întâmplat ca Skald să fie salvatorul a grupuri întregi de jucători, fie dato-



rită Song of Travel care le permitea să se retragă rapid din fața unui adversar mult prea puternic, fie atrăgând monștri asupra sa prin lovituri combinate de armă și strigăte de luptă. Skald-ul mai are și posibilitatea de a-și imobiliza adversarul pentru o scurtă perioadă de timp, reușind fie să-l anihileze fie să se retragă fără probleme. În PvP Skald-ul este o unitate neprețuită, Battleshout-ul cu care își imobilizează adversarul sau Song of Travel care le permite luptătorilor să efectueze raiduri rapide în spatele liniilor inamice pentru a anihila magii și healerii sunt calități unanim apreciate.

Kobold Hunter

Clasa de bază: Rogue
Apartenență: House of Skadi
Arme: Sword, Composite Bow, Spear, Staff
Armură: Leather, Studded (Level 10+)
Scut: nu

Abilități:
Sprint
Evade
Critical Shot

Specializări:
Climb
Stealth
Sword
Spear
Composite Bow
Beastcraft

Descriere:
Hunter-ul este una dintre clasele care așteaptă



încă să fie finalizate. Câteva din abilitățile sale nu au fost încă implementate deloc (climb) sau au fost dar incomplet (stealth - funcționează numai împotriva monștrilor). Cu toate acestea, Hunter-ul s-a dovedit a fi una dintre cele mai redutabile unități pe care le deține Midgard. Până în acest moment, este unitatea cu cea mai mare rază de acțiune, săgețile lui reușind să anihileze adversarul cu mult timp înainte ca acesta să-i poată pune în pericol integritatea corporală. Chiar dacă nu se descurcă foarte bine, Hunter-ul este redutabil și în lupta corp la corp, mai ales că aici deține un as important în mânecă. Hunter-ul poate îmblânzi mamifere (lupi, urși, râși etc.), nu mai mult de un exemplar odată, care va îndeplini rolul de bodyguard, iar uneori numai acesta singur este capabil să elimine adversarii. Arsenalul Hunter-ului mai conține și câteva magii dedicate îmbunătățirii calităților naturale ale acestuia (agilitate, rezistență). Kobold-ul este rasa preferată pentru a deveni Hunter, deoarece statura mică și culoarea naturală îl ajută să devină invizibil, iar agilitatea și viteza îi permite să atace și să se retragă rapid.

Troll Shaman

Clasa de bază: Seer
Apartenență: House of Ymir
Arme: Hammer, Staff
Armură: Leather, Studded (Level 10+)
Scut: small

Abilități:
Sprint

Specializări:
Shaman
Augmentation
Mending

Descriere:
Shaman-ul este, clar pentru toată lumea, omul care vindecă. Normal că rolul lui în luptă este acela de a sprijini războinicii și magii cu ajutorul vrăjilor sale vindecătoare. În același timp el poate, tot cu ajutorul magiilor, să crească abilitățile naturale (forța, viteza, dexteritatea etc.) ale conaționalilor săi. Shaman-ul este o specializare permisă doar membrilor rasei Troll sau Kobold, în timp ce Dwarf și Norseman se pot dedica slujbei de Healer. Spre deosebire de Healer, Shaman-ul este mult mai ofensiv, având la dispoziție un arsenal întreg de magii cu care să atace adversarul, de la lovituri directe (Shardbolt) până la DoT-uri (Damage over Time) cum este cazul Envenom-ului.




Vorba dulce mult aduce, mai ales când e vorba de quest-uri.


Dovada incontestabilă că Nessie există.

una din caracteristicile de bază ale Beserker-ului este posibilitatea de a folosi un topor în mâna stângă și, mai ales că, loviturile speciale date de Left Axe nu funcționează decât dacă folosește în ambele mâini topoare, mi se pare absolut logic ca toți Beserker-ii să folosească doar topoare. În cazul de față, beta-testerii au recomandat permiterea executării loviturilor de stânga chiar dacă în mâna dreaptă este folosită o altă armă fapt ce ar putea determina unii jucători să-și antreneze Beserker-ul în Sword.



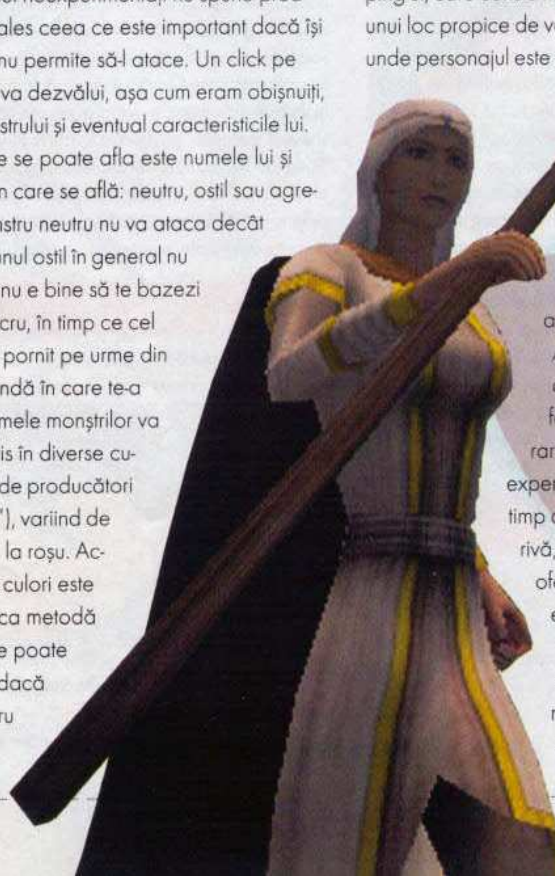
Sometimes size does matter.

Dar poate mult mai important decât aceste „mărunțișuri" este ca toate aceste clase să-și găsească locul în universul *Dark Age of Camelot* și să fie practic viabile. De-a lungul beta-testului toate clasele au suferit modificări majore (versiunea 0.70 chiar modificând rasele, deoarece s-a considerat că nu erau suficient de distincte). Astfel, Paladinul care s-a dovedit a fi mult prea puternic (mai ales în perechi) a mai fost domolit, în timp ce Beserker-ul inițial, un luptător submediocru a devenit o adevărată mașină de ucis. Cu toate acestea, mai există rase și clase nefinalizate, cu abilități neimplementate (ca în cazul Hunter-ului) sau inutile (cum e cazul abilității Beserk a clasei cu același nume). După cum evoluează însă lucrurile, sunt convins că până la lansarea fixată pentru sfârșitul lunii septembrie toate lucrurile vor fi puse la punct și fiecare clasă își va găsi locul atât în PvE cât și în PvP.

PvE

Chiar dacă producătorii afirmă că toate clasele din *Dark Age of Camelot* au fost concepute ținându-se cont de viitorul lor rol în PvP, personajele vor trebui dezvoltate tot prin metoda clasică a PvE-ului (Player vs Experience). Tocmai pentru a-l pregăti pe jucător pentru viitoarea experiență PvP echipa producătoare a pregătit câteva surprize. Astfel, monștrii nu pot fi identificați decât după aspectul exterior, ceea ce pentru cei neexperimentați nu spune prea multe, mai ales ceea ce este important dacă își poate sau nu permite să-l atace. Un click pe monstru nu va dezvălui, așa cum eram obișnuiți, nivelul monstrului și eventual caracteristicile lui. Tot ceea ce se poate afla este numele lui și dispoziția în care se află: neutru, ostil sau agresiv. Un monstru neutru nu va ataca decât provocat, unul ostil în general nu atacă, dar nu e bine să te bazezi pe acest lucru, în timp ce cel agresiv ți-a pornit pe urme din prima secundă în care te-a mirosit. Numele monștrilor va apărea scris în diverse culori (definit de producători drept „con"), variind de la gri până la roșu. Acest cod de culori este de fapt unica metodă prin care se poate determina dacă acel monstru poate fi ucis sau nu. Roșu este clar, dacă l-ai deranjat asigură-te că ți-ai scris testamentul în prealabil, portocalii sunt monștri foarte puternici dar ceva mai accesibili, galbenii sunt monștri un pic mai puternici decât tine, albaștrii sunt cei potriviți pentru clasa și levelul tău, verzi sunt monștri slabi, iar cei gri cei mai slabi (uciderea acestora neaducând vânătorului nici nu avantaj, nici experiență, nici trofee). Odată cu creșterea în nivel, jucătorul va putea constata cum monștrii roșii devin albaștri, pentru ca mai apoi să treacă la gri.

Și că tot veni vorba de monștri, aceștia se împart în două categorii: cei statici și ce plimbăreți. Cei plimbăreți sunt poate cei mai periculoși, deoarece inexistența unui sistem de radar (lucru apreciat de altfel de toată lumea) îți poate aduce surpriza de a te trezi cu unul sau doi pe cap în cel mai prost moment posibil. Una din problemele MMORPG-urilor este camping-ul, care constă în găsirea unui loc propice de vânat unde personajul este ținut câteva niveluri bune, ucigând aceiași și aceiași monștri. Pentru a evita acest lucru, *Dark Age of Camelot* propune câteva soluții inedite. Astfel, monștrii care mor mai rar pot oferi un bonus de experinetă de până la 30%, în timp ce cei ultra vânați, dimpotrivă, vor scădea experiența oferită cu până la 30%. Acest lucru îl va determina pe jucător să caute altă zonă de vânat imediat ce bonus-ul a expirat. Bineînțeles că monștri călători sunt de



obicei şi cei care oferă bonusurile cele mai grase. Unii dintre monştri sunt mai speciali, deoarece fie fac parte dintr-un quest, fie deţin asupra lor un obiect valoros. Aceşti monştri sunt uşor de recunoscut deoarece au un nume (Sulphine este un sulphur crab din Muspelheim ce deţine una din cele mai căutate săbii din Midgard). Quest-urile sunt oferite de diverse NPC-uri din oraşe, gărzi, vânzători sau traineri şi pot implica o gamă largă de acţiuni de la transmiterea unui mesaj până la uciderea unui monstru. Recompensele acestor quest-uri constau în obiecte magice, experienţă şi bani.

Dar monştrii nu sunt chiar atât de stupizi pe cât ne-au obişnuit alte jocuri. Te va urmări dacă încerci să fugi de el, ba mai mult, te va ţine minte şi dacă te întorci pe acolo te va ataca imediat. De asemeni, comunică între ei, iar dacă o rasă de monştri era neutră faţă de tine, după ce ai omorât câţiva vor deveni agresivi. Una din schemele cele mai întâlnite în MMORPG-uri era aceea de a se grupa mai mulţi jucători şi de a atrage un monstru puternic din grupul său ucigându-l fără probleme (tactică ce poartă numele de pulling). Pe lângă faptul că grupurile de monştri au acum scouţi care îi pot alerta de prezenţa jucătorilor, odată atacaţi vor atrage după ei un număr de camarazi, în funcţie de mărimea grupului de atacatori (BAF CODE - bring a friend code). De obicei un monstru ataca pe primul văzut concentrându-şi atenţia asupra acestuia până când ori el ori jucătorul murea. Acest lucru a dat naştere unui alt gen de exploit, prin care jucători de level mare atrăgeau monstrul în timp ce cei de nivel mai mic îl loveau apoi în deplină siguranţă. Monştrii au acum un aggro list (aggressive order) ei atacându-l de fiecare dată pe acel jucător aflat în fruntea acestei liste. Iar cel aflat în fruntea listei va fi mereu acel jucător care va pricinui cel mai mare damage la acel moment. Mai mult decât atât, dacă un medic în timpul luptei vindecă un camarad, numărul de HP (hit points) recuperate astfel sunt recepţionate de monstru ca damage direct ceea ce-l poate determina să atace healer-ul ignorând fighter-ii. Dar dacă jucătorul dă de probleme nu este totul pierdut, pentru că în cazul în care ajunge viu până la cea mai apropiată gardă, aceasta se va ocupa de monstru.



Armata midgariană pregătindu-se pentru asaltul împotriva Albionului.

PvP

Despre PvP pot spune că este de fapt un RvR (Realm versus Realm), fapt ce conferă jucătorului un mediu prietenos în care să-şi dezvolte personajul de vreme ce toţi jucătorii din acel regat îi sunt prieteni, iar gărzile îl pot proteja de orice primejdie. În schimb, orice membru al celorlalte două regate îi este duşman de moarte. Pentru beta test deocamdată s-a permis accesul la PvP doar jucătorilor care au atins level 15 (din maxim 30 posibil). PvP la acest moment seamănă mai mult cu King of the Hill. **Mythic** a introdus un server special care conţine Battleground, locul confruntărilor dintre jucători. Aici fiecare regat deţine câte un fort bine păzit, mai puţin Hibernia care încă nici nu a fost introdus în beta test. În mijlocul hărţii pe o insulă se află un fort neutru pentru cucerirea căruia se luptă cele două regate Midgard şi Albion. Aşezarea pe insulă, cu două poduri fiind singurele căi de acces, conferă luptelor de PvP posibilitatea folosirii tuturor tacticilor posibile, ca şi a calităţilor individuale.

Ce mi-a plăcut cel mai mult la PvP a fost faptul că a reuşit să recreeze într-un fel atmosfera unui câmp de luptă. Strigăte şi comenzi se aud din toate părţile. Este un haos total, dar, totuşi, există şi o ordine în urma căreia fiecare jucător îşi îndeplineşte cât mai bine rolul în armata sa. Dacă în PvE moartea aduce cu sine nişte penalizări (începând cu level 6 se pierde experienţă şi „constitution", adică puncte de viaţă), în PvP moartea nu afectează cu nimic jucătorul (deocamdată) considerându-se că a murit eroic pe câmpul de luptă.

Beta test-ul se apropie cu paşi repezi de final. Mai este de introdus ultimul regat, Hibernia şi trade skill-urile (implicit economia) şi apoi totul va fi gata pentru lansarea din septembrie. Până atunci însă voi continua să joc cu plăcere, deoarece este unul dintre acele MMORPG-uri care sunt convins că va atrage atenţia lumii gamerilor.

Claude



„Pe aici nu se trece!" (De strajă la porţile Albionului: Mitza, Claude şi K'shu.)

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Dark Age of Camelot
Gen:	MMORPG
Producător:	Mythic Entertainment
Distribuitor:	neanunţat
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
Multiplayer:	DA
Data apariţiei:	septembrie 2001



Golf Resort Tycoon

Dacă nu ai ce face și te plictisești, vizitează-mi terenul de golf...

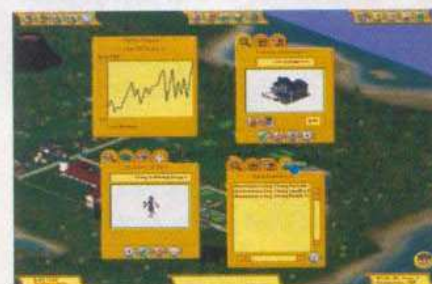
Iarna s-a terminat de mult, iar vara e în plină desfășurare. Schiurile au fost de mult puse la păstrare în debarale, la fel cum s-a întâmplat și cu jocul celor de la **Top Flite**, *Ski Resort Tycoon*. Alte sporturi sunt acum la putere: fotbal, baschet, volei de plajă etc. Însă există pe lumea asta destul de mulți care preferă activități mai puțin solicitante din punct de vedere fizic. Și ce altceva poate fi mai bun pentru o după-amiază relaxantă alături de amici decât un club de golf. Știu că sunt cluburi selecte, unde accesul este permis doar pe baza legitimațiilor de membru obținute numai dacă ai în bancă un cont de verzișori cu șapte cifre. Mai știu și că aceste cluburi sunt raiul pe pământ pentru snobi și locul în care poți întâlni cea mai mare aglomerație de vedete destinse pe metru pătrat. Păi, toți acești oameni au buzunarele doldora de bani, că pur și simplu dau pe-afară. Vă dați seama câtă greutate trebuie să suporte zi de zi acești oameni? Motiv pentru care e timpul să-i ajutăm să scape de pachetele de dolari de prin buzunare, iar cea mai bună soluție este construind un club de golf. La aceeași concluzie au ajuns și producătorii de la **Top Flite**, iar ca urmare *Golf Resort Tycoon* stă acum frumușel pe hardul meu și, probabil, și pe al vostru.

Liniște la galerie

Golf Resort Tycoon nu este un joc care să te solicite foarte mult, nici în ceea ce privește intelectul și nici mușchii degetelor de pe mouse. Ochii, în schimb, vor avea ceva de muncă, fiind bombardați cu tot felul de culori, care mai de care mai țipătoare, nici rezoluțiile mari (1024x768) nici accelerarea hardware nereușind să atenueze efectele nocive asupra pupilelor noastre. Grafica, ce tinde spre acel mucalit al desenelor animate, cu paleta ei de culori în care verdele și galbenul stăpânesc autoritar, a reușit să-mi stingă dorul de joc relativ repede. Și e păcat, fiindcă jocul nu este chiar atât de rău pe cât pare la prima vedere. Dar această grafică, alături de desele poticneli ale engine-ului, care nici pe sisteme destul de performante nu poate lucra la capacitate maximă, au dus la apariția celor mai multe impresii negative asupra acestui joc.

Nu știu dacă este doar o impresie, dar tycoon-urile nu mai sunt ceea ce erau odată.

Mi-aduc aminte și acum cu mare plăcere de primul *RailRoad Tycoon* sau de magistralul *Transport Tycoon* în fața cărora am pierdut ore și zile întregi. Deși păreau jocuri superficiale, odată acaparat de universul și de complexitatea lor, greu mai reușeai să te dezlipești de ele. Multitudinea de tycoon-uri apărute în ultima vreme nu au mai reușit să mă țină prea mult legat de calculator. Scuze că sunt eu prea plictisit, că am trecut de vârsta jocurilor sau că sunt prea pretențios nu țin deloc. Pur și simplu, aceste jocuri nu mai sunt ceea ce erau odată. *Golf Resort Tycoon* se înscrie și el în această linie de mediocritate.


Grafice! De trei ori grafice!

Simplismul exagerat al economiei simulate este doar unul din motivele care mi-au insuflat această părere negativă asupra jocului. Click-uri peste click-uri doar ca să construiești o mulțime de clădiri cu funcții diverse începând de la cele de întreținere până la cele de competiție sau divertisment, neuitând bineînțeles terenurile de golf. Un click și ai construit un centru


Așa s-a început...


... și aici s-a ajuns.



Cine a scăpat rechinii în bazin?



Uite-o! Cum mai zboară!

de închiriere a croselor și carturilor, încă două click-uri și ai și un teren de golf. Mai dai vreo două-trei click-uri și ca din pământ au răsărit clădirile de întreținere (ale grădinarilor, mecanicilor sau ale celor de la deratizare). Apariția în continuare a clădirilor va fi condiționată de doleanțele „golfer-ilor", pe care aceștia nu vor ezita să și le exprime. Click și uite un chioșc de Coca-Cola, click și a răsărit și un chioșc de hamburgeri, click și avem și toaleta. Și tot așa din click în click ne construim un mic club de golf dotat cu toate cele necesare: hotele, restaurante, terenuri de antrenament, magazine etc. Aici se încheie acțiunea noastră directă asupra evenimentelor din joc, singurul aspect cu care mai putem jongla fiind prețurile de utilizare a dependințelor clubului de către membrii acestuia.

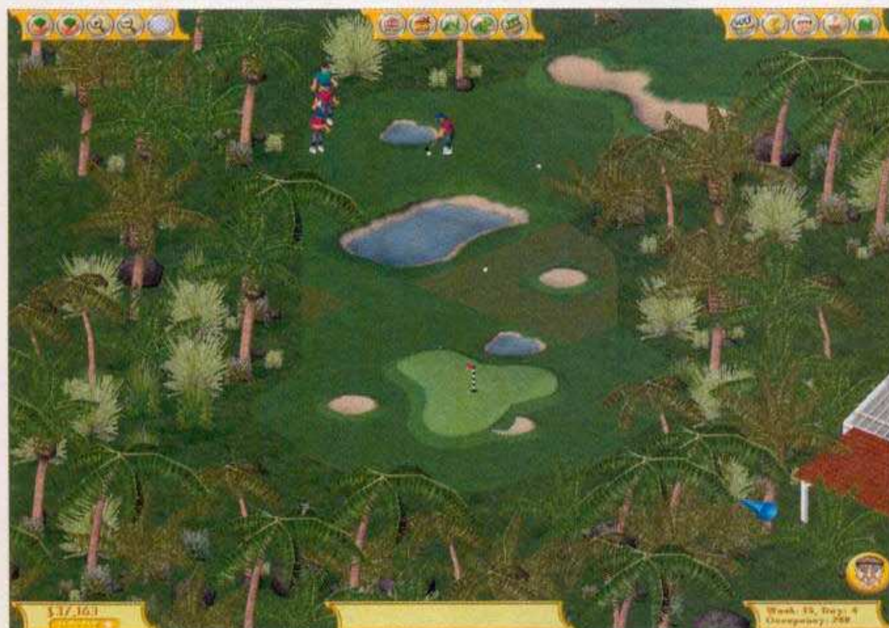
Atenție la vânt

Singurul element cu adevărat atractiv al jocului este construirea terenurilor de golf. Se poate selecta în primul rând numărul minim de lovituri necesare pentru parcurgerea lui, element ce va determina de altfel lungimea circuitului. Odată amplasat terenul, urmează momentul configurării lui. În timp ce jucătorii își vor exersa deja loviturile pe teren, tu vei putea amplasa tot felul de capcane (de diverse mărimi) sub forma gropilor de nisip sau a unor bălți pentru a face acel circuit mai dificil și implicit mai atractiv. Adevărata plăcere o vei avea urmărind apoi comportamentul oamenilor pe acel circuit. O lovitură reușită va atrage după sine exclamații de bucurie, în timp ce una nereușită poate determina executantul să-și rupă crosa. Tot atât de plăcută este maniera în care tratează fiecare jucător în parte circuitul. Experții vor executa niște lovituri cu adevărat sublime, strecurând cu o precizie de lunetist mingea printre capcane, în timp ce începătorii vor vâna cuiburile de prin copacii înconjurători.

Golf Resort Tycoon se bucură de prezența unui element asupra căruia atât eu cât și calculatorul meu personal avem exact aceeași părere: Mai bine lipsea! Este vorba de posibilitatea de a vedea acțiunea prin ochii oricăruia dintre participanții la activitățile recreative oferite de clubul tău. Eu consider această opțiune absolut inutilă, iar calculatorul meu o detestă din cauza muncii enorme pe care trebuie să o depună pentru a o putea reproduce. Ar trebui numai să-mi auziți hardul cum gâfâie ori de câte ori activez acest tip de vizualizare.

La modul în care se prezintă, *Golf Resort Tycoon* lasă impresia unui joc de sezon, făcut la repezeală fără prea multă transpirație. Nici nu prea avea nevoie, de vreme ce doar a improvizat câte un pic pe tema *Ski Resort Tycoon*-ului apărut cu câteva luni în urmă, nici acesta din urmă nefiind un joc tocmai strălucit. Din ce în ce mai mult începe să se simtă și în acest domeniu puterea banului. Jocurile de duzină, ieftine și pe care le găsești în orice Metro încep să fie preferate de către distribuitori în locul altora cu mult mai valoroase. De altfel după ce jocuri precum *Barbie* au reușit să spargă topurile de vânzări, nu știu de ce mă mai mir. Stau, în schimb, să mă întreb dacă jocurile de valoare vor mai avea șanse mult timp de acum încolo să vadă lumina rafturilor.

Claude

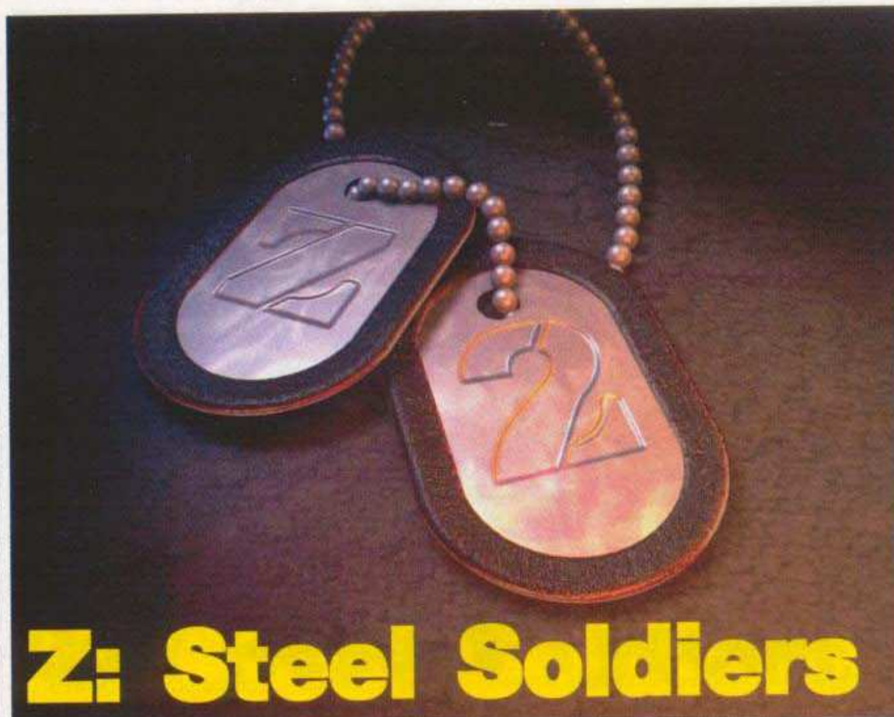


OK! Care a fost maniacul care a construit traseul?

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Golf Resort Tycoon
Gen:	Tycoon
Producător:	Top Elite
Distribuitor:	Activision Value
Ofertant:	N/A
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	10/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	33/50
Feeling:	01/05
Impresie:	05/10





Z: Steel Soldiers

Când roboții o iau razna...

Nu știu dacă este un lucru bun sau nu, dar este a doua oară pe luna asta când un joc m-a făcut să mă simt ca un pifan speriat... Râdeți voi, râdeți, dar mai întâi mi-am făcut stagiul cu *Operation Flashpoint* (și ce „stagiu" impresionant a fost...) iar acum un anume Zod zbiară la mine. Dar asta este... nimeni nu mă obligă să vin la redacție în fiecare zi, nimeni nu m-a obligat să iau pentru mine review-ul de *Z: Steel Soldiers* dar, deh, aș vrea să vă văd și pe voi în tranșee în fiecare zi asurziți de un căpitan descreierat cu un nume așa de ciudat... o clipă! Așa deci, dacă scot căștile... da, da...

Pentru patrie!

Nu știu câți dintre voi țin minte cam ce se întâmpla în domeniul jocurilor prin 1996 așa că dați-mi voie să vă reîmprospătez memoria. Jocul care făcea ravagii în acea perioadă purta numele de *Command&Conquer* și cred că știți cu toții despre ce e vorba. Genul RTS începea să prindă încetul cu încetul contur iar mai toate firmele producătoare se „chinuiau" să scoată pe piață un RTS clonat după *Command&Conquer*.

Nimeni nu contesta faptul că acesta era drumul pe care trebuia să se înscrie RTS-urile de acum încolo (dacă stau și mă gândesc bine, firma care a produs *Command&Conquer* - nu spunem cine - urmează până și astăzi același drum prăfuit). Nimeni nu se gândea să scoată pe piață un joc de strategie diferit... eh, aproape nimeni.

Cei care au cutezat să se ridice împotriva *C&C*-ului au fost cei de la **Bitmap Brothers**, o firmă relativ cunoscută pe vremea aceea. Ei au lansat un RTS original (cu O mare) pe vremea aceea, și anume *Z*. Ciudat de la un capăt la altul (inclusiv titlul), *Z* reușea să combine gameplay-ul rapid și agresiv al unui arcade cu gândirea tactică necesară unui RTS.

Nu știu dacă a fost ghinion sau noroc, dar eu unul am apucat să joc *Z* înainte de a da cu ochii de *Command&Conquer* (nu că nu aș fi încercat). Rezultatul? Până și în ziua de azi strategiile gen *Command&Conquer* (mai puțin *Starcraft*) nu au reușit să mă „prindă" cu adevărat. Asta este... am făcut primii pași adevărați în domeniul RTS-urilor ajutat de *Z* și, astfel, orice RTS care nu își reprezintă genul în cea mai pură și mai nešlefuită formă a sa este un puternic candidat pentru coșul de gunoi.

Acestea fiind spuse, haideți să ne întoarcem în 2001 și să analizăm urmașul *Z*-ului, *Steel Soldiers*.

Jocul este produs de aceiași eterni **Bitmap Brothers**, distribuit de **EON Digital Entertainment** și apare pe piață cam în aceleași condiții ca și predecesorul său. *Emperor: Battle for Dune* a fost deja lansat și se anunță ca fiind un titlu de referință în domeniul RTS-urilor clasice, iar *Z: Steel Soldiers* încearcă să atragă atenția asupra sa prin același gameplay interesant al predecesorului său adus la zi de o grafică 3D migălos lucrată.

Pace? Un cuvânt de ei inventat...

Și iată-ne din nou în compania acelorași roboți veșnic pregătiți pentru luptă și întotdeauna puși pe glume... proaste. Generalul Zod (se pare că a fost degradat de la funcția de Comandant din primul joc) își duce liniștit traiul în zona de graniță dintre două facțiuni de roboți rivale. Un eveniment major este pe cale să se întâmple: după decenii de luptă crâncenă, MegaCom Corporation (cei buni) și imperiul TransGlobal (cei răi) ajung la o mult așteptată înțelegere și semnează un acord de încetare a focului.

Totul ar fi fost perfect dacă la granița din-



Începutul calm al unei bătălii



Superioritate numerică

tre cele două imperii rivale nu s-ar fi aflat tocmai unitatea lui Zod. Mai ales noii recruți Brad și Alan care reușesc de unii singuri să pornească un nou război devastator... adevărul e că nici nu este prea greu: doi pași peste granița în teritoriul inamic și foc deschis asupra unor unități care „păreau" suspicioase.

Aici intervii tu, preiei comanda unității și încerci să cureți mizeria făcută de cei doi. Și chiar dacă la început totul părea doar o gâlceavă trecătoare, pe parcursul jocului te vei trezi treptat în mijlocul unui conflict ce e pe cale să ia o întorsătură dramatică.

Unul dintre atuurile dintoteauna al celor de la **Bitmap Brothers** a fost umorul... *Z* a fost un joc cu o doză de umor sănătoasă iar *Steel Soldiers* pare să îi calce pe urme. Intro-ul și toate filmulețe din joc sunt realizate nu într-o manieră super sofisticată a la **Blizzard** sau **Square-Software** ci în stilul unor benzi desenate. Simplu, dar eficient... dacă vă place așa ceva, cu siguranță veți avea parte de mai multe ori de-a lungul jocului de un râs sănătos.

Cea mai mare îmbunătățire adusă de *Steel Soldiers* față de predecesorul său este fără doar și poate grafica. Folosindu-se de mai toate avantajele oferite de ultimele tehnologii în grafica 3D, *Steel Soldiers* arată excelent, chiar dacă ar putea părea un pic „șters". Diversele locații prin care te poartă jocul (zăpadă, deșert, câmpii mănoase și păduri pe care le cutreieram de mici copii) aduc o oarecare diversitate jocului și sunt deajuns de plăcute pentru a nu deranja retina și bunul simț. Exploziile sunt bine făcute, undele de șoc ce se propagă după o explozie mai puternică sunt un detaliu interesant, peisajul se reflectă în apa ce apare pe ici și colo în joc...

Și dacă tot am început cu elementele mai „ușoare" ale jocului, să amintim aici și de sunet. Despre muzică nu e prea mult de spus doar că nu deranjează iar vocile ce se mai aud în timpul jocului sunt bine făcute și haioase. Briefing-urile sunt dublate de vocile personajelor principale din joc (printre care și Zod) și sunt în general realizate profesionist și cu o notă subtilă de umor. Ca și o concluzie, în timp ce grafica din *Steel Soldiers* reprezintă diferența majoră față de primul joc, sunetul reușește să surprindă aceeași atmosferă hilară specifică Z-ului.

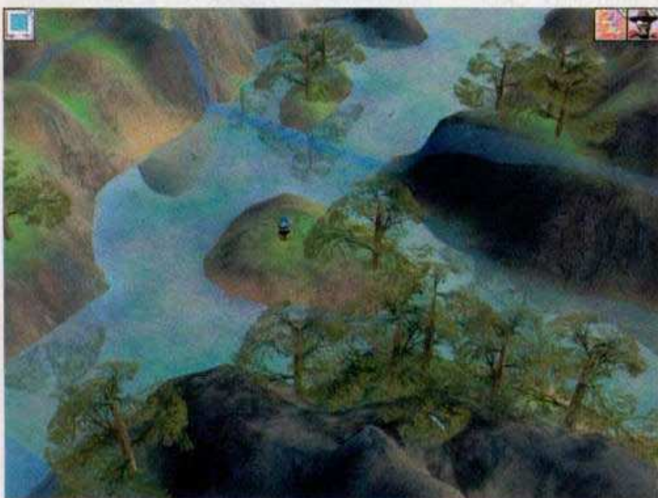


Pion la B-4

Chiar dacă grafica este impresionantă pe alocuri (deși nu se apropie de nivelul unui *Earth 2150*) și mai mult, deși acum câtva timp am scris un articol în care îmi declaram ferm convingerea cum că viitorul RTS-urilor se vede doar în 3D, iată că... Nu, nu am să spun că am greșit și nici nu am să îmi retrag afirmațiile de atunci, doar că... hai să considerăm *Z: Steel Soldiers* excepția ce întărește regula. Pe scurt, conceptul de RTS ce stă în spatele unui joc ca *Z: Steel Soldiers* NU trebuie „servit" jucătorului garnisit cu o grafică 3D. Este un tip de RTS în care viteza de reacție contează enorm, un joc care trebuie să ți se miște fără probleme dacă vrei să îl joci fără a te enerva. Și nu poți face toate astea dacă ai un engine 3D performant, e adevărat, dar care cere resurse puternice. O bilă neagră pentru cei de la **Bitmap Brothers**... aș fi preferat sincer un engine 2D migălos lucrat și rapid unui 3D frumos dar lent (pentru majoritatea gamerilor de la noi).

Ideea este simplă (cum am mai spus, este vorba de un RTS pur)... Harta este împărțită în mai multe teritorii care pot fi ocupate prin atingerea de către un soldat a steagului ce tronează pe teritoriul respectiv. Cu cât mai multe teritorii ai, de atât mai multe resurse dispui. Dacă ai suficienți bani îți poți construi din ce în ce mai multe clădiri și trupe. Iar dacă îți permiți destule trupe poți începe să te gândești cum să nimicești inamicul.

Principala diferență dintre *Steel Soldiers* și celelalte RTS-uri constă în faptul că nu este un



O insulă de serenitate



O bază frumos ordonată

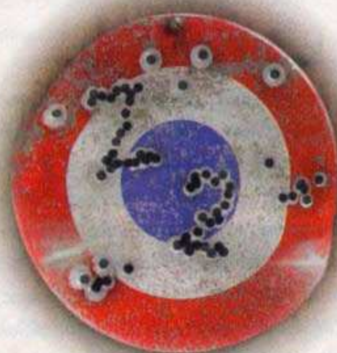
joc în care stai primul sfert de oră liniştit, adunând resurse, cercetând noi arme şi strângând suficientă putere de foc pentru a putea duce un contratac haotic în ultimele minute. În *Steel Soldiers* porneşti rapid, instantaneu, să cucereşti cât mai multe teritorii posibile, duci apoi o luptă disperată pentru a menţine controlul asupra lor şi abia apoi te poţi gândi să începi să îţi construieşti şi tu o armată mai serioasă. Tot timpul eşti pe picior de război, nu contează că tu ai mai multe teritorii decât adversarul pentru că acesta va găsi mai întotdeauna o modalitate de a-ţi periclita serios situaţia teritorială. Dacă trimiţi majoritatea trupelor să cucerească un anumit teritoriu, te vei afla apoi în situaţia de a fi câştigat cu greu un teritoriu dar de a fi pierdut alte 3 (în timp ce tu îţi masai forţele într-un singur teritoriu, adversarul îţi cucerea teritoriile din celălalt colţ al hărţii). Vă daţi deci seama că AI-ul jocului este bine făcut, chiar parşiv pe alocuri. Inamicii te vor ataca când nu te aştepţi şi unde nu te aştepţi, te vor lua prin învăluire, îţi vor cădea în spate şi multe altele... Din păcate, există şi părţi proaste. Astfel, soldaţii tăi se comportă câteodată cel puţin stresant. Vei întâlni multe situaţii în care zece soldaţi de-ai tăi stau liniştiţi în timp ce lângă ei un tanc o încasează foarte serios de la o trupă inamică. Şi este extrem de agasant să să fii tot timpul cu ochii pe ei şi să le spui TOT ce trebuie să facă.

Interfaţa jocului este un pic haotică, un pic înapoiată ca şi concept şi duce lipsă de multe din facilităţile pe care am ajuns să le considerăm normale pentru orice RTS ce se respectă. Aşadar, nu numai că grafica te poate împiedica să joci *Steel Soldiers*-ul aşa cum trebuie (rapid şi sigur),dar şi interfaţa îşi aduce aportul la transformarea ta într-un pachet de nervi. Controalele sunt deseori haotice şi greoaie, nu poţi scoate un anumit soldat dintr-o trupă predefinită, nu poţi selecta toate unităţile de acelaşi gen aflate în raza ta vizuală. Faptul că poţi roti şi mări cu ajutorul camerei te încurcă de cele mai multe ori plus că aceste facilităţi sunt oarecum limitate (poţi înclina camera doar până la un anumit punct, poţi zooma doar până la o anumită înălţime etc.).

Misiunile pe de altă parte sunt excelent gândite (la fel ca şi în *Z*)... Sunt în aşa fel concepute, încât să nu avantajeze sau dezavantajeze pe nimeni, există anumite puncte foarte importante ce trebuie controlate cu orice preţ (de exemplu podurile ce pot fi şi distruse şi reconstruite după bunul plac al fiecăruia). Mult din farmecul jocului se bazează pe aceste misiuni... sunt rapide, electrizante, pline de adrenalină şi cer o foarte precisă planificare tactică.


Lupte aprige printre dune


Supremaţia aeriană îşi spune cuvântul



Unităţile şi clădirile disponibile în joc s-au mai diversificat odată cu trecerea anilor. Chiar şi aşa, nu te aşteptai să întâlneşti vreo unitate ce nu a apărut până acuma în vre-un RTS. Dar jocul reuşeşte să ofere o oarecare diversitate plăcută ochiului şi intelectului.


Mult zgomot pentru nimic


Nebunia începe


O hartă complicată


Fulgii sunt un detaliu interesant

Oţel forjat

Z: Steel Soldiers nu este pentru aceia dintre voi care preferă un RTS liniştit orientat pe cercetare şi adunarea de resurse. De asemenea, nu este un joc pe care l-aş recomanda acelora dintre voi care dispun de un calculator prea puţin performant (aruncaţi o privire asupra cerinţelor de sistem).

Dar îl recomand tuturor celor cărora le place să fie puşi în faţa unui joc care să îi solicite atât fizic cât şi psihic (fuga cu mouse-ul după pixeli poate fi extrem de solicitantă uneori) 24 din 24, 7 din 7... eh, înţelegeţi voi.

Mi-a plăcut, chiar dacă are punctele lui slabe, datorită rapidităţii cu care se desfăşoară acţiunea, lucru rar întâlnit într-un RTS şi poate şi pentru faptul că, deh, totuşi... este vorba de *Z*.

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Z2: Steel Soldiers
Gen:	RTS
Producător:	Bitmap Brothers
Distribuitor:	EON Digital Entertainment
Ofertant:	N/A
Procesor:	P III 500 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	17/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	04/05
Storyline:	09/10
Multiplayer:	09/10
Impresie:	08/10









Adventure Pinball: Forgotten Island

Un pinball cum nu s-a mai văzut

Cu mulți ani în urmă jucam flipper la automatele de la diferite săli. Mai mulți prieteni ne îngrămădeam la un aparat și nu plecam de acolo până nu stabileam noi recorduri sau nu rămâneam fără bani. Vai de mașinăria respectivă. Tratamentul nostru destul de barbar nu rămânea fără urme. Aparatul abia se mai ținea pe picioare. Dar vremurile au trecut. Nici nu știu dacă mai există astfel de jocuri pe undeva. Sălile cu aparate mecanice au fost înlocuite de mult de internet cafe-uri sau săli de jocuri pe calculator. Nu cred că aș vrea să mă mai întorc la acele vremuri, dar, pe undeva, a rămas nostalgia flipper-ului. Iată că cei de la **Digital Extremes** și **Electronic Arts** s-au gândit să ne bucure sufletele cu un pinball de zile bune.

Nu numai arcade, dar și adventure

Jocurile de acest tip de până acum erau destul de simpluțe. Existau mai multe mese pe care puteai să joci, iar tot ceea ce conta era scorul. Ei bine, de data aceasta lucrurile s-au schimbat. Nu numai că există mai multe table de joc ca într-un arcade obișnuit, dar acestea vor fi legate între ele printr-un singur fir epic, gamerul trăind o adevărată aventură. Povestea nu este chiar atât de inteligibilă (mai multe despre aceasta aflăm din manualul care însoțește jocul, decât în clipa când jucăm efectiv). Ajunși pe o insulă preistorică, scopul nostru va fi de a salva sătenii de o mulțime de pericole: vulcani gata să erupă, dinozauri cu gânduri malefice, rechini care nu pot să trăiască fără carne de om etc. Cum vom realiza acest lucru? Jocul are nouă niveluri prin care va trebui să trecem. Fiecare nivel are, la rândul lui, mai multe locații în care putem duce bila. O săgeată verde ne va arăta întotdeauna următorul pas pe care îl avem de făcut. Pentru a ajunge la următoarea masă, va trebui să îndeplinim toate misiunile din cea anterioară. Trebuie să vă mărturisesc că jocul nu este deloc ușor. Ca să avansezi de la un nivel la altul ai nevoie de multă dexteritate, reflexe bune și multă răbdare. Te chinui mult să urci bila până la nu știu ce înălțime dintr-un nivel, pentru a te trezi apoi aruncat înapoi. În funcție de locurile prin care ajunge bila, se schimbă și condițiile cărora trebuie să le faci față. Bila devine mult mai grea dacă o scufunzi de mai multe ori în apă sau devine un meteorit încins dacă intră în lava vulcanică. Cristale masive, dinozauri, păsări preistorice sau copaci înalți vă vor face misiunea dificilă.

Noutatea

Noutatea acestui joc constă în engine-ul pe care l-au folosit creatorii. Este vorba despre engine-ul de *Unreal*, care oferă posibilități nelimitate. Grafica 3D este uimitoare, iar în cazul în care calculatorul vă permite, puteți încerca rezoluții înalte. Camera se mișcă în tot timpul jocului, deci nu vă așteptați la ceva clasic în care puteți avea panorama întregii table. Urmărirea mingii prin grotele și coridoarele ascunse în care o trimiteți dau o notă de dinamism jocului. S-ar putea să vă fie greu să vă obișnuiți astfel, mai ales că mingea are obiceiul să se apropie rapid de palete și camera să ne releve numai într-un târziu pericolul ce ne pândește. Sunetul este destul de haios. Poți să auzi efectiv zgomotele pe care le face bila în clipa când lovește pereții decorului sau sunetele pe care le scoate o pasăre preistorică. Comentariile ce însoțesc jocul sunt încântătoare la început. Un „Lava ball!" sună destul de amenințător, iar „Ooh, no!" pentru clipa în care pierzi o bilă are atâta disperare în el încât îți vine să te arunci efectiv după ea. E drept că, după ceva timp când constați cât de repetitive sunt, te cam scot din sărite și ai vrea să nu mai auzi nimic. Tastele sunt accesibile (un punct în minus este faptul că nu pot fi configurate după dorința noastră), putând folosi și mouse-ul.

Există și opțiunea multiplayer, atractivă pentru un număr mai mare de jucători. În concluzie, pinball se dovedește o modalitate plăcută de a petrece timpul în cazul în care nu avem un joc cu un feeling mai ridicat sau pentru cei nostalgici.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Adventure Pinball: Forgotten Island
Gen:	Pinball
Producător:	Digital Extremes
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distributrion Tel: 01-3455505
Procesor:	P II 266 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	24/50
Feeling:	04/05
Storyline:	03/10
Multiplayer:	08/10
Impresie:	07/10











Trage bine la deal.

4x4 Evolution

Evoluție 4x4 sau involuție de 4x4

Terminal Reality nu se află la primul titlu cu autovehicule. Dacă vă aduceți aminte de *Monster Truck Madness*, a cărui continuare a apărut, vă veți da seama că primii pași au fost făcuți demult, iar rezultatele nu au fost deloc de aruncat. Să vedem acum ce s-a reușit cu acest nou simulator de curse. *4x4 Evolution* este un arcade off-road, pe care îl vom putea juca online pe PC, Mac și Dreamcast. Jocul propune o gamă variată de opțiuni privind mașinile pe care vom concura, traseele de parcurs, componentele cu care ne vom echipa bolizii, setarea mașinilor pentru obținerea celor mai bune performanțe posibile.

Testarea măiestriei

Jucătorul va porni cu unul din cele patru moduri disponibile. În Quick Race tot ce vom avea de făcut este să concurăm cu până la 20 de oponenți pe oricare din cele 16 trasee. Mașinile disponibile se ridică la un număr apreciabil, peste 70, cuprinzând toată gamă disponibilă, de la Ford, GM, Chevy, Dodge, Toyota, Mitsubishi până la Lexus și Nissan. Este drept că variantele de mașini sunt foarte asemănătoare, iar cifra de 70 este prea mult spus, pentru că diferența de două cifre de la denumirea unor mașini nu le face alte modele, ci poate doar alte variante ale modelului respectiv. În Quick Race este cel mai bine să facem primii pași, pentru că o cunoaștere a traseelor se va dovedi foarte utilă în Time Attack, unde nu avem altceva de făcut decât să reușim cel mai bun timp al traseului. Ne vom bucura de prezența unui concurent fantomă care ne prezintă parcursul ideal pe traseul respectiv și cel mai bun timp realizat până atunci.

Fără îndoială, cel mai mult ne va încânta Career Mode. Intri ca un novice în lumea curselor de mașini 4x4, cu câțiva dolari în buzunar, și te duci la magazin pentru a-ți cumpăra o mașină performantă cu care să participi la curse. La fiecare cursă se pun la bătaie niște premii cu care îți vei cumpăra și monta noi piese pentru mașină pentru a-i îmbunătăți performanța. Există curse sau campionate care nu sunt disponibile pentru anumite tipuri de mașini, de aceea va trebui să strângem ceva bani pentru a putea cumpăra o mașină competitivă. Evenimentele speciale, adiacente campionatelor regulate, au premii mai mari dar și cerințe mai mari pentru a concura aici. Cu banii câștigați poți schimba mașina sau poți să cumperi tot felul de echipamente care să ridice performanțele acesteia.

Ultimul mod disponibil este multiplayer-ul. Opt jucători pot concura pentru stabilirea ierarhiei pe oricare traseu. Drept să vă spun, să înlocuiești boții cu concurenți adevărați se dovedește a fi mult mai atractiv decât modul single-player, deoarece AI-ul poate deveni destul de enervant.

Realitate, dar...

Probabil vă gândiți că avem de-a face numai cu un alt joc de mașini, cum au mai fost o mulțime până acum. Să vedem dacă vă înșelați sau nu. La prima vedere, senzația de realitate



Faceți un pic de loc, domnilor.



Prin aer e mai liber.





pare foarte bine creată. Grafica foarte bună reproduce până la detaliu structura și componentele mașinilor. Poziționarea camerei atât înăuntrul cât și în afara mașinii (spate, lateral) îți permite să alegi modul în care te descurci cel mai bine. Te simți efectiv pe un teren veritabil de cursă. Traseele te poartă pe porțiuni de asfalt sau de pământ noroios, pe nisipurile deșertului sau în mlaștinile încurcate ale junglelor. Sunt trasee în care vei trece și prin apă. Un element pozitiv al jocului: hărțile sunt imense și poți explora porțiuni întregi din acestea. E drept că în cursă va trebui să treci prin punctele de verificare de pe traseu. În cazul în care ai ratat vreunul, nu vei putea completa turul până când nu ai trecut și prin acesta. Există o mulțime de obiecte de care te poți ciocni pe drum. Butoaie de tablă sau stâlpi de telegraf zboară în stânga și dreapta în momentul în care le-ai lovit, reducând din viteză. Copacii se dovedesc mult mai rezistenți și nu vei putea să-i dărâmi pentru a-ți face loc. Există trasee făcute printr-un cimitir de avioane, prin hangare în care se odihnește un Stealth, te vei folosi de bacuri pentru a trece apele sau de poduri de cale ferată pentru a scurta din drum. Păsări își iau zborul în clipa când treci prin apropierea lor. Mașini de construcții îți vor bloca drumul, iar dacă ai căzut într-o văgăună în care nu ai cum să-ți iei avânt, acolo vei rămâne.

Sunetul este la fel de încântător. Poți să simți efectiv puterea unui motor de câteva sute de cai putere sub tine și simți scrâșnetul roților în derapajele dirijate.

Toate sunt bune și frumoase, însă numai până la un punct. Poți să-ți răstorni mașina, să o izbești de orice obstacol de pe drum, să-ți lovești concurenții până îi dai peste cap și mașina ta nu are nimic. Am făcut chiar un test. Am pornit pe o cale ferată, am apăsat accelerația la fund și am izbit frontal un tren care venea cu o viteză apreciabilă. Ei, ce credeți că s-a întâmplat? Nimic. Nici un zgomot, nici o scrâșnitură, ce să mai vorbesc despre o aruncare în aer a mașinii. Pur și simplu trenul împingea mașina înapoi, iar când am reușit să dau mașina jos de pe calea ferată aceasta se comporta ca și cum nimic n-ar fi avut loc. Direcția, motorul și frânele funcționau la fel ca înainte, iar caroseria nu avea nici o zgârietură. Ce să mai spun despre faptul că oricare din mașini merge pe fundul apei de parcă ar fi o amfibie din dotarea armatei. Poți să explorezi liniștit fundul oceanului ore întregi pentru că motorul nu se va opri și pilotul nu va muri sufocat. Un alt „amănunt": mașinile pot să urce pante abrupte (și când zic abrupte mă refer la aproape 90 de grade), e drept, cu o viteză redusă și motorul turat la maxim, dar apoi, în vârf, va face un salt de zeci de metri în aer, de parcă nu ar cântări decât vreo zece kilograme.

În principiu, mașinile nu sunt ușor de controlat, mai ales ca urmare a salturilor pe care le fac, dar, când vă obișnuiți, le veți putea stăpâni destul de bine. Concurenții sunt destul de agresivi și ar fi bine să le urmăriți traseul pe hartă pentru că știu scurtături care vă vor fi folositoare. Condițiile de drum (noapte, zi, ceață, ploaie etc.) nu par să le influențeze prea mult parcursul, ceea ce nu se poate spune și despre noi.

Deși are câteva aspecte care nu satisfac un pasionat al curselor off-road, al cailor-putere folosiți până la maxim, al loviturilor date pentru scoaterea adversarului din cursă, jocul oferă destul pentru a ne atrage spre o carieră virtuală de pilot de curse. Nu de alta, dar banii necesari cumpărării unei astfel de mașini depășesc posibilitățile noastre și nu văd de ce ar trebui să ne împiedice acest lucru să devenim piloți profesioniști.

Sebah



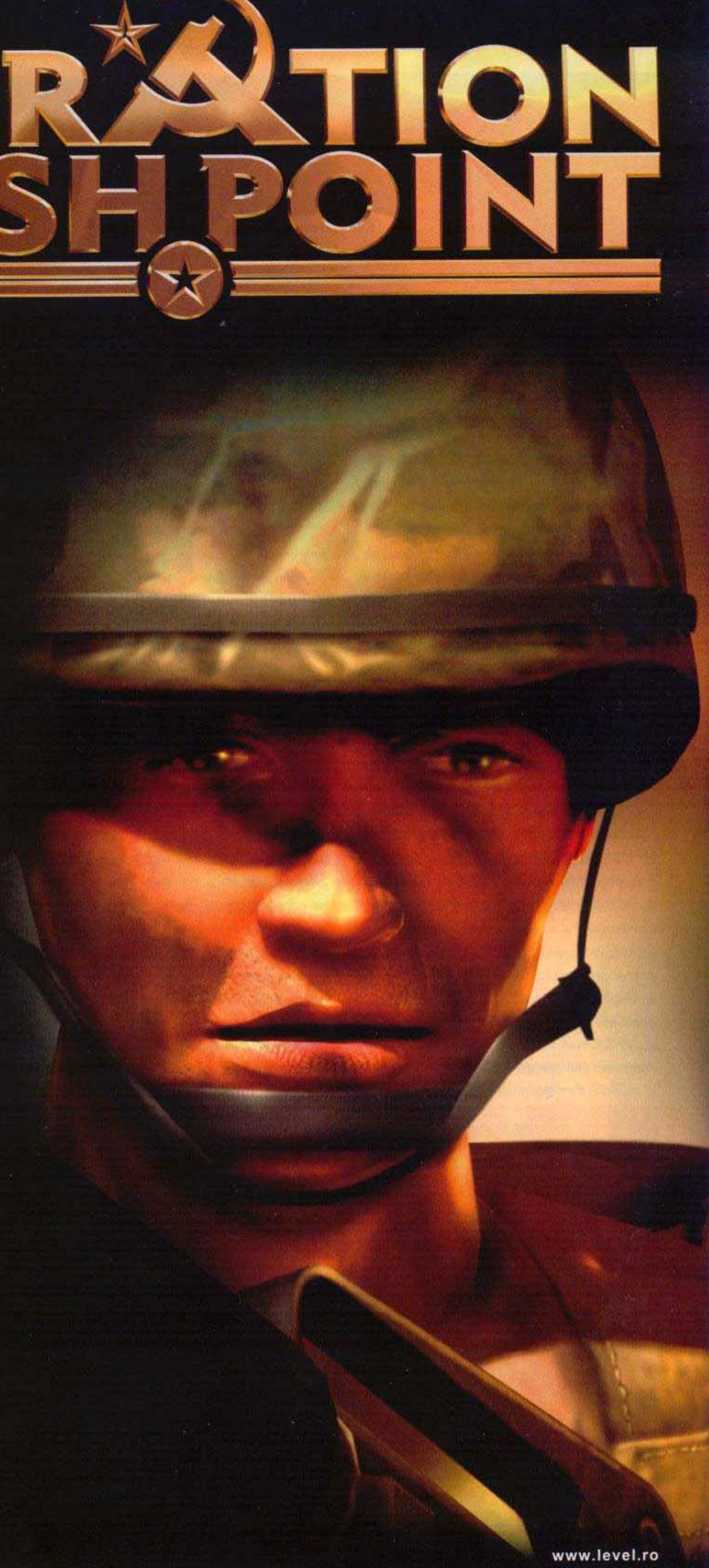
Vă spuneam de salturi.

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	4x4 Evolution
Gen:	Simulator de curse
Producător:	Terminal Reality
Distribuitor:	Gathering of Developers
Ofertant:	Best Distribution Tel: 01-3455505
Procesor:	P II 400 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	22/30
Feeling:	04/05
Multiplayer:	16/20
Impresie:	05/10



OPERATION FLASHPOINT



Ce căuta americanul în Rusia?

Sunt un ciudat. De ce? Ei bine, tocmai sunt pe cale să spun „iată și cel mai bun military-sim de până acum". Luându-mă după un articol din numerele trecute asta ar trebui să mă influențeze într-un mod negativ, să mă determine să pun mâna pe un AK-47 sau pe un tanc și să fac ravagii... ah, unde îmi sunt pastilele?!

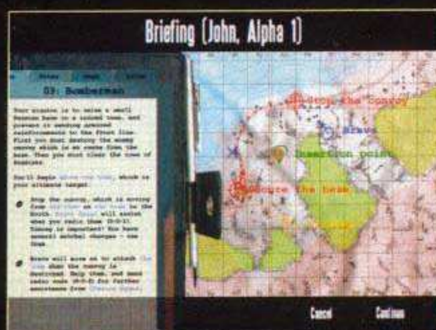
Cineva mi-a scris odată într-un mail că dacă tot mă plâng atâta de lipsa realismului în jocuri de ce nu ies pe stradă și să văd acolo realitate, nenicule! Ei bine, am stat un pic și am cântărit bine opțiunile. Astfel, în căutarea unui war-sim cât se poate de real pot să:

1) Mă duc în armată și să văd cum e viața de soldat (mă rog...) pe viu. Stați să mă gândesc... nu, nu cred că o să se întâmple prea curând chestia asta. Nu de alta, dar când mă gândesc la armată îmi vin în minte doar expresii ca: „'trăiți!", „30 de flotări soldat și după aia marș 20 de km cu tot echipamentul în spate", „ia o periuță și curăță podeaua" etc.

2) Strâng bani de la rude și îmi cumpăr o bazooka, dau telefon la niște „amici" și punem de un război civil. Hmmm... nu, nu cred! Ultimele analize arată că stau destul de bine la capitolul „sănătate psihică".

3) Pun mâna pe *Operation Flashpoint* și mă strâmb la locotenentul ăla făcut din pixeli care zbiară la mine. Sună bine, și unde mai pui că este destul de aproape de realitate (minus vătămările corporale).

Privind bine opțiunile și încercând să aleg cea mai bună și mai la îndemână modalitate de a mă apropia de „realitate" m-am decis (după îndelungate deliberări) că ar fi cazul să... ei, ce vă mai tot bat la cap? Deja citiți un articol despre *Operation Flashpoint* semnat de mine așa că...













Stau în unitate, fac târâș pe coate

Operation Flashpoint este făcut de Bohemia Interactive, niște cehi care au reușit să rupă cu primul lor joc (cel de față) gura târgului. Un exemplu demn de urmat de developerii de la noi din țară.

Cehii sunt cunoscuți ca fiind extrem de talentați când vine vorba de hockey sau regie de film și începând din acest moment vor fi priviți și ca niște FOARTE buni game designeri (și nu, nu mă refer doar la *Flashpoint* pentru că mai sunt câteva jocuri pregătite de amicii noștri).

Am vrut să definesc aici conceptul de military-sim, dar nu am reușit să scot o frază care să nu pară prea violentă sau deplasată (îmi vine greu să glumesc pe seama unui conflict armat și să arăt cum un joc încearcă să-l „recreeze" cât mai bine) așa că o să mă rezum la doar câteva cuvinte: „ești soldat, ai o armă în mână, uite un inamic... trage!".

Ca să fiu totuși cât mai pe înțelesul vostru am să apelez la niște exemple. *Delta Force* este un military-sim, *Project IGI* la fel, chiar și *Counter-Strike*-ul se apropie cât de cât de acest concept. Dar nici unul, și vreau să spun ABSOLUT NICI UNUL dintre jocurile de mai sus nu se apropie ca și calitate de *Operation Flashpoint*. Nici unul dintre aceste jocuri nu are un gameplay atât de bine conceput, un feeling atât de puternic și nici un storyline atât de atrăgător ca și *Operation Flashpoint*.

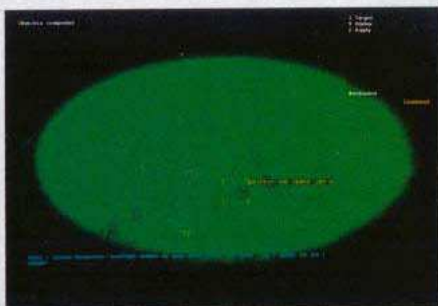
Intriga este simplă la prima privire. Rușii contra forțelor NATO într-un 1985 care, spre binele nostru, nu a existat niciodată. Fictionala insulă Everon, teritoriu rusesc pe care staționează câteva trupe NATO va deveni pentru câteva zile teatrul unor lupte care pot duce la declanșarea unui alt război mondial. Pe scurt, rușii au decis să pornească o ofensivă împotriva forțelor armate ale occidentului în forță și la lumina zilei. NATO este luat prin surprindere iar Moscova afirmă sus și tare că nu are nici o legătură cu ce se întâmplă pe mica insulă.

Modul în care jucătorul este atras în această „poveste" de-a lungul jocului este magistral realizat. Începi ca un simplu răcan fără nici un pic de experiență, pe punctul de a fi lăsat la vatră în momentul în care se dezlănțuie războiul. La început „conflictul" pare doar o răbufnire a trupelor de gherilă locale, nimic îngrijorător. Dar pe măsură ce situația se agravează, devii din ce în ce mai conștient de importanța acțiunilor militare de pe insulă... treptat.

Treptat... începi cu câteva patrulări, superiorii zbiară la tine, urmezi ordinele, lucruri obișnuite. Ce știi tu ce se întâmplă... Și apoi te trezești atacat de tancuri, te trezești în fața unor inamici prea experimentați și în câteva clipe realizezi că e momentul să bați în retragere REPEDE dacă nu vrei ca elicopterele „alea" să îți pecetluiască soarta.



Doar o zi normală în viața de soldat.


Noaptea e un sfetnic bun.


Soldatul american... uh, urât!


Unora le place războiul...

Încetul cu încetul prinzi gustul războiului, devii mai experimentat, participi la acțiuni care modifică definitiv soarta conflictului și avansezi treptat în rang. După câteva zile ți se acordă comanda unei mici trupe de soldați (pentru că, deh, ești unul dintre puținii rămași în viață) și începi să zbieri la răcani așa cum numai cu câteva zile înainte se zbiera și la tine. Războiul este o treabă extrem de serioasă, iar tu trebuie să te adaptezi cât mai repede.

În ce constă măiestria celor de la **Bohemia Interactive**? Tocmai în faptul că ești nevoit să te adaptezi rapid situației, prin faptul că ȘTII că ceea ce faci este ceva important, prin rapiditatea cu care se succed evenimentele dar mai ales prin modul în care reușesc să te facă pe tine, ca jucător, să te simți implicat 100% în acest conflict.

Dar totuși, cum au reușit? Numai printr-o succesiune rapidă a avenimentelor nu se justifică feeling-ul extraordinar al jocului. Adevărat, nu e numai atât. Cei de la **Bohemia** reușesc să te facă să te simți în mijlocul acțiunii, înconjurat de inamici și cu inima cât un purice. Cum? Trupa din care faci parte încearcă să cucerească un oraș... eșuați lamentabil și vi se ordonează să vă retrageți spre o pădure din apropiere. Tancurile rusești își fac apariția și în scurt timp fugi printre exploziile obuzelor. Eh, fuga e ușoară, ajungi în pădure și te gândești că nu a fost, totuși, așa de greu. Și ce dacă ne urmărește elicopterul ăla? Ce poate să ne facă? Și cum stai așa ca prostul tocmai la liziera pădurii, observi un elicopter apropiindu-se de tine și trăgând cu furie spre trupa ta, în stânga și în dreapta măcel, gloanțele au trecut pe lângă tine și au decimat plutonul... elicopterul trece huruind deasupra ta și se întoarce... nu crezi că ar fi cazul să asculți de ordine și să te ascunzi mai bine? Ei bine, am fost ACOLO și pot să vă spun că am rămas un pic șocat de intensitatea întregii acțiuni. Rambo? E mic copil pe lângă mine!

Sau poate vreți să știți de misiunea în care fugeam disperat spre bază în timp ce forțele aliate erau bombardate pe un deal din spatele meu... noapte, cer luminat de explozii, gloanțe vâjâind pe lângă mine. Sau atunci când m-am pierdut prin pădure și am ajuns cu chiu cu vai la rescue point în timp ce jumătate din forțele inamice (cu tot tacâmul: tancuri, elicoptere și infanterie) mă căutau. Sau de misiunea aia în care...

Ține-ți prietenii aproape și inamicii și mai aproape

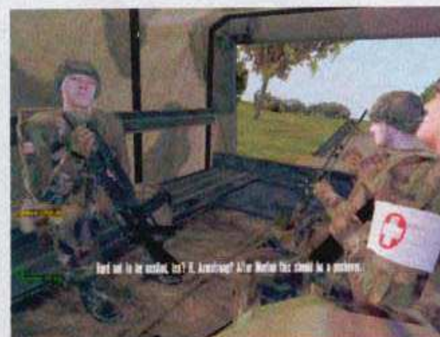
Ca să vă spun adevărul, după primele misiuni, *Operation Flashpoint* mi se părea un pic prea simplist. E adevărat că mă simțeam ca un răcan lipsit de experiență și „împuns" din toate părțile de superiori, dar totuși... tot ce trebuia să fac era să-mi urmez comandantul și să trag atunci CÂND zicea el ÎN cine zicea el. Nu spun nu, era veridic și totuși eram un soldat neexperimentat, dar totul se reducea la câteva click-uri (bine, puteam să fac și pe eroul și să lupt de capul meu, dar nu recomand asta nimănui). Asta până când unitatea mea a rămas fără comandanți experimentați și s-au văzut nevoiți să mă avanseze în grad și să îmi treacă sub comandă un întreg pluton. Și de aici situația se complică. Trebuia să am grijă de soldați, să pregătesc strategia, să... aproape că îmi era dor de vremurile în care nu trebuia să iau nici o decizie dar, deh, asta este povara oricărui om cu o oarecare responsabilitate.

Ce este cu adevărat frumos este faptul că nu vei fi tot jocul un infanterist (gradat sau nu), ci vei intra și în pielea altor personaje. Un tanchist și un membru al forțelor speciale. Și vă spun, nimic nu este mai frumos decât să gonești cu un tanc la viteză maximă.

Controlul tancului este un lucru nu chiar complicat. Alături de comandantul tancului (care vei fi tu) mai există și un gunner și un driver. Tot ceea ce trebuie comandantul să facă este să spună driver-ului UNDE să meargă și gunner-ului ÎN CINE să tragă.

Cu forțele speciale este și mai frumos. Misiunile în care este nevoie de aceștia sunt în special misiunile în care nu contează prea mult puterea de foc, ci capacitatea ta de a te infiltra în teritoriul inamic cât mai discret. Sunt probabil misiunile mele preferate... nimic nu se poate compara cu sentimentul de mulțumire pe care îl ai când te strecori într-o bază inamică plină de soldați, te pitești sub un camion și te uiți la rușii din fața ta care nu știu ce îi așteaptă.

Toate aceste trei tipuri de misiuni (infanterist, tanchist și membru al forțelor speciale) vor alterna de-a lungul jocului și se vor influența una pe alta. Astfel, cu forțele speciale vei ataca într-o misiune o bază inamică încercând să distrugi cât mai multe tancuri posibil pentru ca


Liniştea dinaintea furtunii.


„Micuțul" meu tanc.


Gonind cu tancul.


Un frumos apus de soare.


Cagulații intră în acțiune.

următoarea misiune să o conduci de la bordul unui tanc decimând forțele inamice rămase.

...și altele

Al-ul soldaților este îmbucurător în marea majoritate a timpului. Unitățile controlate de calculator fac o treabă excelentă, se ascund, te iau prin învăluire, folosesc sniperi etc. Dar au și un mare, imens bug. Totul merge bine și frumos până când te trezești față în față cu un inamic. Al-ul soldaților este construit într-o asemenea măsură încât aceștia să te caute oricând au posibilitatea (să scaneze orizontul), dar asta se întâmplă și când inamicul se află la 2 metri în fața ta. Și chiar dacă asta te ajută nu poate să nu te deranjeze faptul că rusul cu care stai nas în nas se învârte câteva secunde încercând să te găsească.

Grafica? Ei bine, grafica din *Operation Flashpoint* nu este extraordinară, dar permite construirea unor niveluri în care spațiile largi domină. Și chiar dacă o să observi o grafică din când în când neșlefuită sau niște personaje mai colțuroase nu o să te deranjeze prea mult pentru că este un preț mult prea mic plătit pentru a avea posibilitatea de a putea vedea pădurea aia aflată la 2 km distanță.

Sunetul este și el bine realizat... Se țipă mult în jocul ăsta, sunetele de pe câmpul de bătălie sunt cât se poate de reale, iar muzica este aleasă în general foarte bine, alternând de la acorduri mai suave până la un rock mai nervos.

Multiplayer-ul are, după cum vă puteți da seama un potențial enorm, dar s-ar putea să nu placă celor care nu sunt obișnuiți cu un stil de joc mai tactic. Totuși, mă tentează enorm un LAN party în care zeci de oameni să poarte un mic război cu ajutorul jocului.

În concluzie... *Operation Flashpoint* este un joc excelent pe care îl recomand tuturor. Este superb realizat, oferă un singleplayer excelent și un multiplayer pe măsură. Cu siguranță cel mai bun joc de acest gen din câte au apărut până acuma. Să nu uit, jocul vine cu un editor de niveluri foarte bine pus la punct, iar câțiva băieți mai „pregătiți" au realizat deja niscaiva misiuni foarte bine construite.

Ultimele cuvinte: faceți rost de acest joc, face toți banii.

Mitza


În focul luptei.


Una din misiunile mai „speciale".

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Operation Flashpoint
Gen:	Military Sim
Producător:	Bohemia Interactive
Distribuitor:	Codemasters
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel: 01-3302375
Procesor:	P II 500 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	05/05
Storyline:	09/10
Multiplayer:	09/10
Impresie:	10/10





După Sports Car GT, Electronic Arts forțează din nou pedala de accelerație.

Din câte se vede la sfârșitul articolului, semnătura este Mike, adică una care apare extrem de rar în articole despre jocuri cu mașini, biu-biu, scrâșnete, tacheți și alte asemenea bucurii care doar automobilistului & co. îi surâd ca dimineața de 23 iunie, cu cer parțial noros și o sâmbătă la dispoziție. Să vă descriu condițiile: pista e încă udă după ploaia de aseară. Câteva pelerine galbene inspectează gazonul la o țigară, în timp ce cameramanii trag pungile de pe aparate și pregătesc cutiile cu bere. O să fie o zi... răcoroasă, dar cine poate să muncească atât fără un strop de combustibil?

Pe la opt, opt și un sfert se deschid standurile (un CERF automobilistic?) și primii șoferi vin să vadă ce mai face frumoasa și mult încercata lor capodoperă patrucauciucată. Nici nu știi când trece timpul și primul tur de încălzire e deja în toi, fiecare pilot executând tot soiul de scheme, testând direcții, frâne etc. Niels, Jan, Carl, poate și câte un Ragnar strunesc sutele de cai putere cam în aceeași manieră în care bunicii națiunilor scandinave struneau corăbiile. Simți forța brută, vikingă, cum pulsează pe asfalt. În bănci se așază, cuminți, spectatori, aparent cam aerieni. Să nu ne lăsăm păcăliți: e suficient ca un anume Ford Mondeo, de exemplu, să treacă în goana mare pe lângă ei și uralele, aplauzele și fluierăturile explodează. Înapoi la boxe, tehnicienii pornesc monitoare, mestecă gumă fără zahăr, varsă cafele. Comentatorii de televiziune se agită în boxe, își desfac cravatele cu gesturi nervoase. Echipele de mecanici strâng șurubul norocos în mâinile înmănușate. Mașinile se aliniază pe grilă și începe să picure: azi se poartă cauciucuri moi și bine striate.

După roșu-verde, e liniște. Un moment, totul pare că stă pe loc. Mașinile îngheață, ploaia se oprește. În secunda următoare se dezlănțuie, ca un tunet, forța ținută prea mult timp sub capote. Un monstru alcătuit din 20 de mașini se pune în mișcare, încet, repede, foarte repede, prea repede pentru unii piloți, care abordează primul viraj la întâlnire cu parapetul. În fine, startul s-a terminat. Începe cursa.

Motor. Sentiment.

Încă puțin și încep să vorbesc ca în reclamele emisiunilor cu motor de pe la diferitele posturi local-naționale. **Electronic Arts** s-a descurcat binișor până acum în domeniul simulatoarelor auto, în virtutea principiului că **EA Games** încearcă să acopere toate domeniile sportive „de acțiune". (Ce-i drept, la Formula 1 mai are ceva de lucru, dar toate par a se rezolva binișor cu timpul... și cu banii). *Sports Car GT* a fost deliciul lui Dr. Pepper anul trecut pe vremea asta. Dar uite cum zboară timpul și numărul de MHz... Așa se face că ne-am întâlnit cu *STCC 2*. Din păcate, nu am jucat *STCC*, așa că nu pot face un „studiu comparatist", așa că voi face unul la prima vedere.

Ca de altfel toate jocurile cu emblema EA, *STCC 2* (produs de **Digital Illusions CE AB** - responsabilii cu *Motorhead*) excelează la calitate grafică. Jocul arată excelent: mașinile sunt superbe, lucesc de-ți iau ochii și se strică cât se poate de real (stricăciunile afectează nu doar modelul mașinii, ci și comportamentul său). O cursă pe ploaie, cu 40 de faruri aprinse, este un deliciu grafic. În asemenea momente a rămâne ultimul în pluton este o adevărată plăcere, pentru că ai ocazia să vezi un spectacol de lumini: înaintea fiecărei curbe, stopurile tuturor concurenților din față se aprind mirific și creează un show luminos de proporții, ca o instalație de brad împrăștiată pe pistă. Păcat că în oglinda retrovizoare nici una din mașini nu are farurile aprinse, chiar dacă din afară așa se vede.

Ce lipsește din decorul ploios sunt ștergătoarele de parbriz (pe care producătorii de simulatoare auto le-au ignorat aproape cu desăvârșire până acum). Bordul, a cărui reprezentare grafică chiar îți dă senzația de înghesuială pe care probabil o simte un pilot din STCC, este și el personalizat pentru fiecare tip de mașină și, în plus, reprodus cu fidelitate. Problema este că, în clipa în care bordul apare pe ecran,



Dacă nu merge pedala de frână, puteți apela la băieții din față



O cursă de mașini Chevrolet. Pentru cunoscători...



Ford Mondeo încercând să găsească sensul... vieții.



Nissan Primera – una din mașinile „britanice" ale jocului.



Volvo S40 uitându-se sub fusta lui Honda.

FPS-ul scade vertiginos și face jocul dificil, chiar și pe sisteme la peste 800 MHz (cu GeForce 2 desigur). Artificiile grafice abundă: pe lângă pistă flutură maiestuos drapele nordice, iar în fundalul meniului rulează filmulețe full-screen din curse de STCC.

Ecranul din *STCC 2* este unul nu foarte lejer pentru ochi și asta deoarece e încărcat cu ceasuri, display-uri, timpi, vitezometre, cărora li se adaugă, uneori, o fereastră cu vedere de deasupra mașinii, foarte utilă în cazul în care lipsește oglinda retrovizoare.

Desigur, zici „Simulator", vrei „Simulator". Nici aici lucrurile nu stau chiar perfect. Deși comportamentul mașinii în curbe tinde spre ceea ce se întâmplă în realitate (și jucătorul simte diferențele dintre o mașină cu motorul pe spate și una cu tracțiune 4x4), producătorii au greșit-o în ceea ce privește impactul, mai ales cel dintre concurenți. Se întâmplă deseori ca o simplă atingere să îl împingă pe jucător afară de pe pistă și, cu ocazia asta, chiar din cursă (pentru că e aproape imposibil să-i mai prinzi pe vitezomanii de pe primele locuri). Totuși, în cazul în care jucătorul se simte violent și pătrunde în turma concurenților ca lupul în stână, va avea surpriza să vadă cum atacurile lui vertiginoase nu se soldează decât cu mici clătinături, repede compensate de AI, care se ține tare la faze dintr-astea. Cu alte cuvinte, dacă nu ai o viteză de cel puțin 150 km/h, poți să-ți faci mașina zob încercând să dai afară din cursă pe câte-un codaș, că el tot vajnic se va ține cu roțile de asfalt ca Bamse după o gură de miere trăznet. Și, referitor la același AI, vă avertizez că, pe nivel de dificultate redus, dă dovadă de o agresivitate cum mai rar am văzut. În prima curbă de pe Scandinavian Raceway (Anderstorp), unde se adună tot plutonul după start, concurenții s-au purtat cu mine ca turbații: fiecare încerca să mă dea afară de pe pistă, premeditat. Dacă mergeam ceva mai încet, mă trezeam lovit, mișelește, din spate și următorul lucru care apărea pe monitor era un panou publicitar, trei cauciuri și o mână de spectatori speriați.

Hai să calibrăm!

Cu câtva timp în urmă, s-a trezit cineva să-mi facă teoria spoilerului și să-mi spună că nu e jucător de raliuri și simulatoare auto cel care nu se uită puțin sub capotă înainte de cursă (plus o mică inspecție la cauciucuri și o ultimă privire la cutia de viteze, cea din urmă ajustare a suspensiilor, că nu se știe niciodată...) EA este o firmă generoasă și permite jucătorilor să-și aleagă ce parametru le dorește inimioara și să-l ajusteze după bunul plac. În plus, manualul care, ca și jocul, a fost scris cu ajutorul lui Carl Rosenblad - pilot în *STCC* pentru Nissan - vă sfătuiește în detaliu cu privire la cele mai bune setări, la toate componentele mașinii, pentru toate traseele.

În fine, după ce micul maniac se declară satisfăcut, poate începe și cursa propriu-zisă... după ce treceți prin turele de test, calificările pentru Heat 2 (calificări care, în urma a 25 de ture, stabilesc poziția în a doua cursă din week-end pe același traseu, în sistemul *STCC*), shoot-out (calificări într-un singur tur de pistă pentru HEAT 1 - prima cursă din week-end) și abia apoi cursele (HEAT) propriu-zise. E recomandabil să nu săriți peste Test Run, cel puțin până ajungeți să cunoașteți perfect traseul respectiv, pentru că vă veți păcăli la prima curbă mai dubioasă doar pentru că nu ați știut că e chiar atât de strânsă.

Mașinile din *STCC 2* sunt „de toate pentru toți" și, în plus, fiecare cu sunetul specific al motorului și, unele, chiar cu volanul pe dreapta: Ford Mondeo, BMW 320i, Honda Accord, Audi A4 Quattro, Alfa Romeo 156, Chrysler Stratus, Nissan Primera și Volvo S40. Pentru cei care preferă Super Stockcar Racing în locul campionatului suedez (STCC = Swedish Touring Car Championship), producătorii au pregătit o grilă de start compusă integral din Chevrolet Camaro Z28. Toți bolizii sunt prezentați detaliat, cu poză, într-o bază de date foarte bine pusă la punct, accesibilă din meniul principal.

Acum vine surpriza: fericiții jucători de *STCC 2* care mai sunt și posesori ai unei conexiuni la Internet pot să sape în site-ul www.STCC 2.net după „piei" de mașină (aka skins). Veți găsi acolo tot ce vă dorește inimioara în materie de texturi pentru fiecare tip de mașină. Skin-urile sunt în format .tga și se copiază în directorul *STCC 2*/Textures.

Multiplayer există și e cât se poate de amabil cu jucătorii, oferindu-le IPX și Internet după pofta inimii. *STCC 2* plăcut!

Mike



Audi A4 Quattro – mașina de câștigat curse

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	STCC 2
Gen:	Simulator auto
Producător:	Dice
Distribuitor:	EA Sports
Ofertant:	Best Distribution Tel: 01-3455505
Procesor:	P III 500 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	05/05
Multiplayer:	15/20
Impresie:	08/10



Conflict Zone



Războiul modern din perspectiva Ubi Soft

Anii '90 au fost complet dominați de știri din Irak, Iugoslavia, Macedonia, Cecenia, zone în care oamenii au ajuns la un grad atât de avansat de plictiseală și de bunăstare încât au început să se omoare între ei, să distrugă tot, de la clădiri la economie națională și, per total, să încerce să se șteargă de pe fața geo-politică a pământului. Oricine știe că asemenea conflicte (așa-zis zonale) au devenit de cele mai multe ori probleme mondiale, iar Națiunile Unite s-au implicat pe cât de des posibil. Așa se face că vesticii au plecat în deplasare și s-au întâlnit și cu irakieni, și cu macedoneni, și cu iugoslavi. Opiniile sunt acum împărțite: au făcut bine ce au făcut superputerile occidentale? Sau poate că s-au plimbat cam prea mult cu avioanele pe deasupra unor teritorii care n-au văzut și nici nu își doreau să vadă vreodată picior de zburătoare supersonică? Concret este însă un singur lucru: micile războaie au fost transformate în probleme majore ale omenirii și acest lucru a lăsat o amprentă solid impregnată (poate de aici derivă și bancuri de genul celui în care românii declară război americanilor doar ca să se predea).

Timpul trece însă, Căștile Albastre trec și ele (adică se întorc la vatra house-ului lor), pietrele, ruinele și victimele rămân, conform unui foarte demonstrat principiu al războiului. Și, în definitiv, de ce să nu se facă și un joc despre așa ceva? Cine nu-și dorește să intre în rândul acestor trupe atotvictorioase și colorate, desigur fără riscul de a... înroși „pe bune" străinătăți afurisite? Și-uite așa a apărut *Conflict Zone* - jocul în care strategia și tactica Națiunilor Unite sunt la ele acasă.

Până în Ucraina și mai departe

Jocul începe cu o introducere puțin cam debordantă în elemente care par a ține mai mult de știri TV decât de un joc: o reporteriță care nu are timp nici măcar să spună un „Bună ziua, transmit în direct din mijlocul unui război",



Noaptea de dinaintea furtunii



Veșnica „tactică": cu cât mai mulți, cu-atât mai prost (jocul)

pentru că un glonte rezumă fraza la un țipăt, iar altul sparge camera de filmat; ceva mai încolo, o Cască Albastră salvează un copil de la strivire sigură sub șenilele unui T-72, pentru ca mai apoi să moară eroic de mâna unui lunetist; finalul este în stil eroic, cu o altă Cască Albastră ieșind neagră dintr-un fum gros cu o Bazooka în mâini, pe care o folosește cu măiestrie întru eliminarea ticălosului T-72. Privind introducerea, ajungi la concluzia că știrile de război sunt cu adevărat o treabă periculoasă, că în război copiii sunt lăsați de izbeliște în mijlocul șoselei și că, în cele din urmă, UN întotdeauna câștigă.

Cu asemenea concepte bulversatoare instalate în minte, jucătorul pornește jocul doar pentru a constata că este vorba de un RTS 3D care se dorește a fi (și chiar este, într-o anumită măsură) revoluționar.

Dacă alegeți să jucați de partea organizației de menținere a păcii (ICP - International Corps for Peace), situația este de-a dreptul critică: pentru început, un grup de rebeli din Ucraina și-au propus să deposedeze guvernul de atribuțiile pe care i le conferă Constituția și, cu ocazia asta, să se uite mai atent la Constituția asta și să vadă dacă nu merită cumva abolită. Asemenea activități nu pot fi tolerate de alde ICP, care trimite în zonă „adevărații" - trupe speciale, înarmate până în dinți și gata să dea cu rebelul de plaiurile-i mioritice.

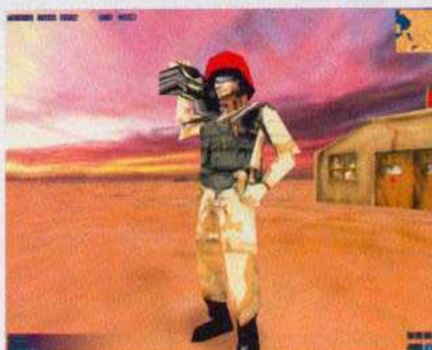
Dacă sunteți însă NOD-iști în adevăratul sens al cuvântului, adică vă surâde ideea dominației mondiale fără scrupule și fără cel mai mic simț al moralității, nu aveți decât să alegeți GHOST - o organizație care s-a hotărât să obțină controlul asupra resurselor de petrol din Nigeria și țara vecină, Niger. Indiferent însă de partea pe care o veți alege, veți vedea cam același lucru în culori diferite: GHOST are căști roșii, ICP are căști albastre și cam atât.

Spuneam că... *Conflict Zone* (Cam plină de capcane limba asta a noastră!) este un RTS cvasi-revoluționar. În primul rând, resursele nu există în sensul în care au fost percepute până acum în jocurile de acest tip. În *CZ* nu există nici minerale, nici aur, nici tiberiu, nici vespene, ci command points, popularity points și media influence. Acestea trei sunt combinații ale impresiei asupra comandanților și asupra publicului amator de știri și sunt rezultatul acțiunilor directe ale jucătorului. Dacă, de exemplu, jucați de partea ICP și începeți să omorâți civili în stânga și-n dreapta, asta nu va da prea bine în ochii opiniei publice și, prin urmare, resursele vor înceta să mai curgă înspre baza proprie. Asemenea evenimente pot fi de-a dreptul frustrante, pentru că, la un moment dat, pentru achiziționarea unor noi tipuri de tancuri, veți avea nevoie de o grămadă de asemenea puncte combinate. În schimb, dacă ICP este cuminte, culege civili dintre ruine și salvează copii de sub tancuri (vezi partea despre intro), atunci presa va fi extrem de mulțumită. Influența asupra opiniei publice se concretizează prin apariția unei reporterițe care își dă cu părerea și fie strică tot - Xulescu dă cu bombe în civili, distruge sate etc., fie dă lucrurilor un aspect mai plăcut - Xulescu, omul care are grijă de tine!

GHOST, pe de altă parte, nu trebuie să aibă prea mare grijă de civili, ba chiar trebuie să-i recruteze cu forța (un fel de „You're in the army now!" cu arcanul, fie că-ți convine sau nu). Ordinele primite la începutul fiecărei misiuni conțin îngrijorător de des expresii precum „Ai mână liberă", „Fă ce vrei" sau „Ai dreptul să 'pacifici' baza ICP din nord".



Commander Hooper – omul care joacă Conflict Zone în locul tău


Un zâmbet pe 16 mm


Control tactic? Care control? (tactic)


Gicule, iar ne-am pierdut... Hai mai bine să numărăm o bilă.

Împărțirea

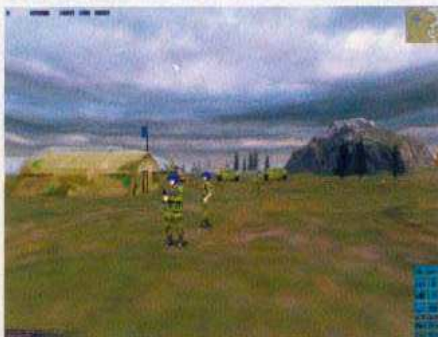
Două campanii=16 misiuni plus câte una BONUS. Misiunile constau de cele mai multe ori în stabilirea de baze, anihilarea inamicilor, evacuarea civililor. Așadar, din perspectiva inovațiilor, nimic special. Interesant este însă modul în care au reușit producătorii (compania **MASA**) să îl îndepărteze pe jucător de detaliile micro-strategiei: resurse, construcția de baze, ofensive și defensive minore (cum ar fi întâlnirile cu grupuri răzlețe de inamici). S-ar putea ca unii dintre voi să strâmbe din nas și să înceapă să comenteze cum că tocmai aista-i farmecul RTS-urilor. Se pare însă că producătorii au descoperit o nouă specie de RTS-ist: gamerul comod, care preferă să se uite la joc decât să-l joace efectiv. Așa se face că în *Conflict Zone* au apărut cei ce se numesc Commander, tipi duri, trecuți prin toate alea, plini de ei și, în principiu, foarte capabili pe câmpul de luptă. Jucătorul, în postura sa de general, poate ajunge să aibă în subordine până la 4 asemenea comandanți care nu doar pun umărul la terminarea jocului, ci chiar sunt capabili să rezolve automat anumite misiuni. Astfel, în condițiile în care li se pun suficiente fonduri la dispoziție din Marele Buget al jocului (punctele


Rețeta succesului: armata înainte, comandanții pe loc.


Noi, cei din linia întâi... și singura

de comandă și de popularitate cumulate și convertite în dolari), comandanții pot construi baze, ridica armate din cele mai complexe și chiar ataca inamicul, totul pe baza unor strategii și tactici... inexistente (sau cel puțin invizibile, pentru că eu unul nu am fost martorul prea multor efuziuni intelectuale din partea AI-ului).

Dacă tot veni vorba de AI, cei de la **MASA** afirmă că jocul lor nu are AI, are DirectA, o tehnologie folosită doar în scopuri „serioase" până acum și care a fost pentru prima dată implementată într-un joc - vezi *Conflict Zone*. Ce face DirectA? În primul rând, conferă comportament credibil personajelor-unități, care vor reacționa diferit în fața unor factori diferiți: de exemplu, inamicii puternici produc panică, cei slabi însă sunt atacați și anihilați fără prea multe discuții. În al doilea rând, toată treaba asta e foarte mult praf în ochi. În învălmășeala jocului (ale cărui lupte sunt de fapt melee-uri de sute de unități, aruncate în luptă în cel mai pur stil *Starcraft*), strategii, panici și alte asemenea elemente de finețe se pierd pur și simplu, în timp ce jucătorul încearcă cu disperare să controleze noianul de unități. Nu de puține ori am fost martorul unor adevărate exoduri, când se umplu dealurile și câmpiile cu triunghiuri (simbolul unităților proprii, care atârnă deasupra fiecăreia dintre ele). Toate acestea sunt extrem de ciudate, mai ales când te gândești că tot puhoiul provine dintr-o bază formată din două-trei clădiri, până nu demult complet pustie.


Pentru o lume mai bună... mai albastră


Ce, doamna reporter, trei morți, o mașină în flăcări și două orașe ruinate înseamnă genocid?

Așadar, din punctul de vedere al luptei, *Conflict Zone* chiar nu aduce nimic nou. Grămezi peste grămezi de unități se măcelăresc într-un mediu în care, ce-i drept, înălțimile contează, pentru că unitățile plasate pe ele sunt avantajate, dar în care rămâne în vigoare tot legea celor „mulți, chiar și proști". Asta în ciuda temerarei (și de mult aplicatei) idei de a introduce trei tipuri de comportament: Strict, Cautious și Aggressive.

O altă idee interesantă (deși nici ea nouă) este aceea a aducerii clădirilor (sau mai precis a componentelor care le formează) cu elicoptere de transport (ceea ce este destul de logic, dat fiind că în nici o zonă de conflict din lume nu se apucă geniștii să adune pietre, lut, stuf și alte materii din astea sofisticate să facă bordeie pe post de barăci). Totuși, așa ceva se întâlnește și în *Earth 2150* sau *Uprising* și, deci, nu se poate spune că avem de-a face cu o inovație... inovatoare.

Războiul de(s)țesut

Când Sebah scria preview-ul de *Conflict Zone*, totul părea în regulă: grafică lucrată, gameplay revoluționar, o poveste ca-n... știri. După ce am văzut jocul, am rămas cu impresii vag neplăcute. Grafica nu poate fi definită drept urâtă sau respingătoare, dar nici fascinantă. Unitățile au animații acceptabile, dar oamenii fac excepție. Sincer, de mult nu am mai văzut într-un joc personaje mișcându-se atât de intepat și de brusc. Par că alunecă pe iarbă și parcurg din trei pași o sută de metri, ceea ce îi face să arate complet ridicol.

De gameplay v-ați lămurit: este interesant, dar nu este suficient de bun pentru a-l transforma pe jucător într-un ardent fan al unei eventuale serii *Conflict Zone*. Deși ideea cu împărțirea atribuțiilor unor comandanți omnideștepți nu e rea, totuși realizarea lasă de dorit și, în fond, taie din farmecul unui RTS: cum ar fi fost ca în *Starcraft* bazele să se construiască singure și luptele să fie duse de AI? Poate că aici e o problemă mai profundă a jocurilor: imposibilitatea de a reprezenta cu adevărat fidel realitatea. Probabil că un joc de succes este unul limitat, unul în care jucătorul nu poate face mai mult decât ar face un simplu comandant. Poate că un RTS este cu adevărat bun doar atunci când NU îl pune pe jucător în postura de general, ci îi limitează puterile și îi oferă control asupra amănuntelor de strategie și tactică.

Conflict Zone încearcă să încalce această „regulă" și s-ar putea să aibă un succes limitat. Rămâne de văzut și de jucat. Până atunci, aștept oricând sugestii și opinii.

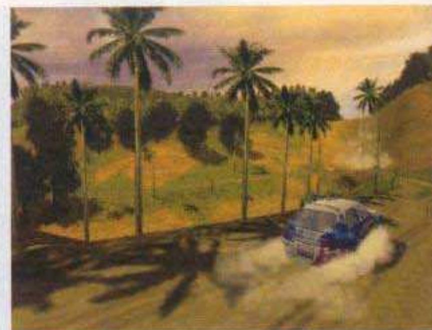
Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Conflict Zone
Gen:	RTS 3D
Producător:	MASA
Distribuitor:	Ubi Soft Entertainment
Ofertant:	Ubi Soft
	Tel: 01-2316769
Procesor:	P III 500 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	14/20
Sunet:	08/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	02/05
Storyline:	08/10
Multiplayer:	05/10
Impresie:	06/10







Pro Rally 2001

Un simulator de raliu cu puternice tente patriotice.

Într-o lume a raliului mondial în care mașinile de fabricație japoneză își consolidează supremația cu fiecare etapă de campionat, și nume precum Mitsubishi, Subaru, Toyota sau chiar Nissan se fac din ce în ce mai auzite, cei de la **Ubisoft**, producătorii lui *Pro Rally 2001* au insistat asupra mașinilor franțuzești, astfel că într-o mare de Peugeot-uri, Citroen-uri și Renault-uri, ne vom ciocni, întâmplător parcă, de două Toyote și de două Audi-uri.

Acest mic neajuns, pe care îl vor simți doar cei pasionați cu adevărat și care ar fi dorit să strunească toți bolizii pentru a avea o experiență completă în ceea ce privește goana pe traseele de raliu, este unul dintre puținele reproșuri pe care le putem aduce acestui titlu. Ar mai fi câteva, chiar mai neînsemnate, pe care, dacă tot ne aflăm în talerul cu minusuri al balanței, vi le voi expune.

Aderența

Pentru a da titlului o notă de profesionalism, producătorii au introdus, cum era de așteptat, o gamă variată de setări ale mașinii, care, între noi fie vorba nu prea se fac simțite, și sincer, nici nu mă așteptam.

Singurul lucru care îți poate da bătăi de cap dacă nu este făcut cu grijă, este alegerea tipului de cauciucuri. Diferențele dintre tipurile de cauciucuri se fac simțite, într-un mod destul de haotic. Alegerea unui tip de cauciucuri necorespunzătoare duce la transformarea acestui simulator auto într-unul de săniuș. Mașina va deveni extrem de greu de controlat, lucru care poate reprezenta o provocare, dar și un motiv de nervi. Nici un fel de diferență între cele de ploaie și cele de pământ, atâta timp cât tu te afli pe asfalt, lucru care nu mi se pare deloc normal.

Ar mai fi de notat la capitolul minusuri aspectul deranjant al celor de pe marginea traseului. Modul brutal al impactului dintre mașină și obiectele din jur, fie ele ziduri sau simple panglici demarcatoare ale traseului (no difference), și modul de-a dreptul enervant în care mașina se agață de câte un colț, deși ai putea să juri ca va trece fără să-l atingă. Mai mult decât atât, nu numai că se agață inexplicabil, dar se mai și oprește de tot, de parcă s-ar fi izbit frontal de un perete. Cam atât la capitolul defecte. Toate pot fi trecute cu vederea pentru că titlul celor de la **Ubisoft** are niște puncte tari, la care surclasează concurența, aspecte pe care le vom trece în cele ce urmează prin „obiectiv".

School time!!!

Încă de la început am fost plăcut surprins de *Pro Rally 2001*. Nu atât de filmulețul de introducere, care a fost animat (deși ideea a fost superbă), cât de faptul că nu poți participa la un campionat de raliu fără a urma o școală de piloți.

Lucru care mi s-a părut foarte normal. Exact ca în realitate. Ba chiar mai mult, partea cu școala de piloți a fost chiar reușită, ea trecându-te prin toate manevrele de bază pe care un pilot trebuie să le știe.

Un alt aspect pozitiv al jocului este modul arcade, care iese din tiparele clasice prin faptul că adversarii, în momentul în care te apropii



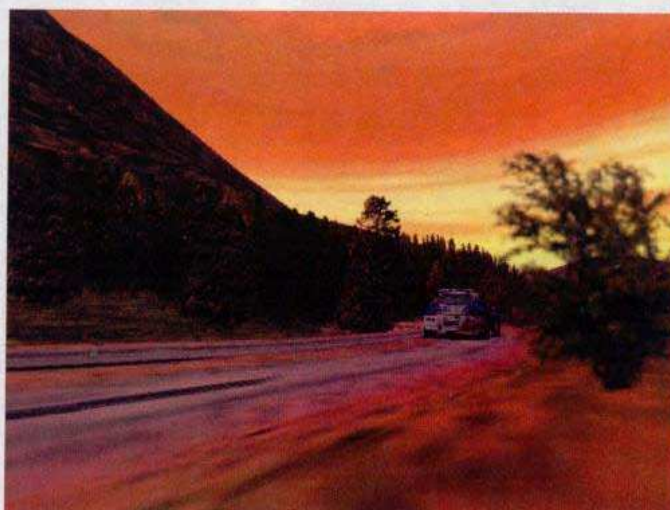
Copacul ăsta vine cam tare spre mine!



Dreapta 2!



Atenție la parapeți.



Apus de răsărit.

de ei iau forma unor „ghost-uri", adică nu mai sunt materiali. Nu vor mai exista impacturi și depășiri între concurenți, lucruri care nu erau caracteristice acestui gen de sport cu motor.

Damage-ul mașinii este și el bine realizat, nu atât din punct de vedere fizic (deși putem vedea un spoiler zburând, un far care nu mai arde, sau o formă neregulată a caroseriei), cât mai ales din punct de vedere al simptomelor mașinii. Astfel, pot fi avariate direcția, frânele, motorul, răcirea, transmisia, cutia de viteze, și toate aceste defecțiuni se vor face simțite din plin. Astfel că mașina, săraca de ea, poate rămâne inertă în mijlocul drumului scoțând tot felul de sunete de motor terminat și nereușind nici cum să mai pornească. A izbutit Seba această performanță, și culmea, mai era și mândru de ea.

Hai motor, motor, motor...

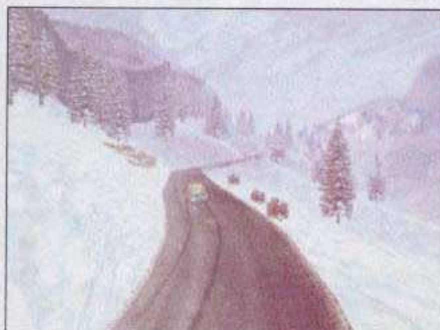
Adică engine. Care în cazul de față este de excepție. Cei de la **Ubisoft** au făcut o lucrătură de artă, reușind să impresioneze chiar și cel mai critic ochi din redacție. Frunze în vânt, nori de nisip, nori de ploaie, ploaie, fulgere, ninsoare, râuri, cascade, poduri, castele, sate, toate realizate cu mult profesionalism. Toată această atmosferă este întregită de sunete pe măsură. Motorul fiecăreia dintre mașini se aude distinct, impacturile îți „scutură" timpanele, ce mai, tot tacâmul! Și iarăși am revenit la impacturi (pentru că de atunci am mai jucat o mână de *Pro Rally 2001*), și iarăși m-am ciocnit de aceleași probleme, și nu pot să nu fiu nervos, pentru că toată această „tehnologie a colisionului", îmbinată cu comportamentul destul de precis al competitorilor noștrii, duce la rezultate dezastruoase în clasamentele unei probe de raliu, care vor fi motiv de maximă enervare pentru majoritatea gamerilor. Să exemplific pentru a clarifica lucrurile. Ești pe locul întâi într-o etapă având un avans considerabil față de



oponenții tăi, astfel că nu prea îți mai faci probleme în ceea ce privește câștigarea respectivei etape. Deodată, în mijlocul (sau mai pe marginea) drumului, apare el, un deluleț neînsemnat, o moviliță de pământ care nu prevestește nimic rău. Treci peste ea, mașina capătă un ușor „tremurat în săritură", inevitabil, după care urmează o curbă, încerci să te încadrezi în ea, ieși de pe traseu, te învârți pe „arătură" de vreo două trei ori ca un titirez încercând să redresezi situația (și în același timp și mașina), și până urmă te oprești. Reintri în forță pe traseu și tragi de mașină cât poți ca să nu pierzi prea mult. La primul check-point apare și surpriza. Ești pe locul 8 sau chiar mai rău și cei care au trecut în față au un avans de nerecuperat, așa că fie te resemnezi și contezi pe victoria în următoarea etapă, fie o iei de la capăt. Cam asta a fost în mare povestea, sau mai bine zis rețeta pentru „cum să pierzi zece locuri în cinci secunde, deși aveai un avans de cinșpe". Poate răspunde cineva la dilema asta ca eu sunt destul de nedumerit. Cine știe! The truth is out there! Dar să lăsăm văicăreala, că nu ține. Jocul place și asta este cert. Dovada: redacția noastră.

Mergând mai departe, suportul pentru multiplayer, care permite dueluri între doi jucători fie prin intermediul unei rețele locale, fie prin modalitatea „spleet screen", dă un gram de savoare în plus jocului, astfel că cei pasionați de simulatoarele auto, dar mai ales iubitorii de raliuri și de simulatoare de raliu, nu vor putea să nu-l îndrăgească. Tocmai de aceea, *Pro Rally 2001*, se alătură în panoplia titlurilor similare unor producții precum *V-Rally 2* sau *Colin McRae Rally 2*.

Dr. Pepper



Condiții meteo...



... dificile!

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Pro Rally 2001
Gen:	Simulator raliu
Producător:	Ubisoft
Distribuitor:	Ubisoft
Ofertant:	Ubisoft Romania Tel: 01-2316769
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	32 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	20/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	04/05
Multiplayer:	17/20
Impresie:	09/10





Viața văzută prin ochii unui mafiot

Am să vă spun o poveste - își aprinde un trabuc cubanez și trage în piept cu poftă -... Vedeți voi casa asta - arată spre superba vilă construită pe dealurile însoritei Sicilii -, mașinile mele, grădina de trandafiri și sera în care îmi cultiv eu castraveciorii; până și tablourile, furculițele și toate tacâmurile mele de aur și chiar fotoliul ăsta de piele - se aud niște scârțâituri când se întinde după paharul cu vin... alb... sec... franțuzesc... toamna 1917 (pe la ora 12 PM) -, toate astea le-am câștigat prin propria mea sudoare. Eh, în vremurile de demult (să tot fi fost prin '30 și ceva), când făceam eu legea în Chicago și controlam jumătate din băutura comercializată pe coasta de vest a Statelor Unite, era cu totul altceva.

Tocmai despre asta e vorba în povestea mea. Permiteți-mi să vă explic...

Prohibiția, bat-o vina!

Mi se spunea Gangsterul și eram cel pe care oamenii legii îl urau și îl admirau în același timp (dar doar când gustau din whiskey-ul pe care EU îl introduceam în oraș). Prietenii mă strigau Bane, Joey Bane, și mă iubeau cu adevărat.

Problemele mele au început din momentul în care bunul meu tată a fost „trecut în rezervă" de către membrii unei alte organizații. M-am trezit astfel în mijlocul unui război sângeros ce nu avea să se termine decât în momentul în care mi-aș fi dus la bun sfârșit răzbunarea.

Planul meu era simplu. Trebuia să readuc sub influența mea întregul oraș, să preiau sau să distrug încetul cu încetul toate afacerile mafioților și să pun mâna pe șeful acestora. Ei da, am reușit să fac toate astea până la urmă... cum? Simplu! Ieșeam în fiecare zi cu câte un amic din gașcă, recrutam niște bătăuși de pe stradă și dădeam iama în inamici. Desigur, aveam nevoie de ceva „mălai" ca să ne putem ține pe picioare (plus că pizza era cam scumpă). Am început cu magazinul corean din colț; frumos amenajat, vindea pastile și detergenți și ne aducea un oarecare profit. Mai târziu am trecut pe lucruri mai „serioase"... cazinouri, distilerii ilegale, afaceri murdare.

Apropo de afacerile astea ilegale și FOARTE profitabile. Desigur, puteam să îl pun pe Joe Bob să se ocupe de cazinou sau de distilerie, dar mai tot timpul băiatul ăsta încurca rețetele sau strica tot farmecul unui joc de poker. Așa că m-am decis să angajez niște specialiști. Poate părea ciudat, dar pe aceștia îi găsem într-un mic ziar local. Toți membrii lumii interlope în căutare de un loc de muncă dădeau anunț în ziarul ăla. Și nici până astăzi nu am înțeles cum puteau să treacă polițaii cu vederea niște anunțuri de genul: „Lichidez pe oricine, prețuri promoționale!" sau „Dealer profesionist, aranjez jocuri ilegale"... ciudat, tare ciudat. Dar oricum, din momentul în care aveam bani puteam să mituim întreaga poliție statală.

Așa... odată ce aveam niște bani puși la ciorap, puteam să trecem la treburile mai serioase; o crimă aici, o asasinare subtilă dincolo. Drept să-ți spun, gașca mea prefera măcelurile în masă. Furam o mașină, cumpăram niște shotgun-uri puternice și atacam gangsterii ce ne călcau teritoriul. Cu un drive-by făcut de un gangster de-al meu ajutat de 4 alți muscles (niște golani de treabă) puteam să decimăm cu ușurință orice organizație, oricât de puternică și numeroasă ar fi fost. De exemplu: ieșeam pe la orele amiezii cu mașina și eliminam 5-10 nenorociți din ăștia, apoi fuga la sediul nostru (dacă avusesem ghinion ne tă-


„Gang Leader"... eu sunt ăla!


...am făcut greșeala de a-mi aprinde trabucul



Printre reclamele la ciocolată şi ţigări poţi găsi şi lucruri foarte interesante



Străzile devin extrem de „prietenoase" noaptea

ram până acolo într-un picior şi cu maşina în spinare), o baie mică, un jacuzzi, o saună şi un masaj şi după câteva minute eram ca şi noi şi puteam să luăm totul de la capăt. Ah, ce vremuri! Ţin minte că odată, eu şi cu „Lightning Gun" James am intrat în barul ăsta şi barmanul cică... să vezi fază... cică... - se aude o voce din camera vecină - „Hai mă tată, lasă-mă şi pe mine să joc!"... hmmm, o clipă vă rog, am nişte probleme cu fiul meu; NU, DU-TE ŞI ÎNVAŢĂ CĂ IARĂ RĂMÂI CU 10 RESTANŢE PE VARĂ!, „Hai mă tata, că şi mama vrea să joace nişte Solitaire şi io vreau să mă joc jocul ăla!"... scuzaţi-mă un moment, vin imediat - zbierete furibunde se aud din camera vecină. Într-un final, un puşti de vreo 14 ani vine şi se aşază în fotoliu. Tata ăsta, l-a înnebunit calculatorul, joacă de o săptămâna *Gangsters 2* şi acuma se crede mare mafiot. A început să se uite numai la caseta cu „Naşul" şi ne vorbeşte numai în italiană; câteodată îl apucă să ne pună să îi pupăm ghiulul ăla ieftin pe care îl poartă cu mândrie pe degetul mic şi trebuie musai să îi spunem „Padrino"... o nebunie!

O a doua opinie

Să vă spun eu ce cred despre jocul ăsta, că m-am apucat şi eu de el să văd de ce îi place aşa de mult lui „Il capo dei tutti capi". Am o oarecare experienţă în jocuri, ca şi tine, după cum am observat, aşa că să trecem direct la subiect.

Jocul ăsta e slab, dar slab de tot! În primul rând aceeaşi poveste cu „Trebuie să îmi răzbun familia!" şi un gameplay care se rezumă la înghesuirea a 3 mafioţi în maşină şi un drive-by stupid. Unde e strategia?! Da, mă rog, ai afaceri, poţi să pui mâna pe diverse surse ilicite de venit, poţi angaja specialişti şi poţi mitui dar toate astea sunt prea superficial reprezentate.

Plus că misiunile sunt ale naibii de repetitive... mai tot timpul tot ce trebuie să faci este să îl omori pe cutare, oraşe care seamănă între ele, gangsteri fără personalitate, aceleaşi arme. Deja de la începutul misiunii ştii practic cum trebuie să îţi duci la capăt acţiunea.

Grafica? Destul de drăguţă, cu un ciclu noapte/zi interesant, oraşe care arată chiar frumos noaptea şi o atenţie la detaliu de remarcat (maşinile se plimbă prin oraş, oamenii sunt într-un du-te vino necontenit, trenuri care pufăie aburi, tramvaie etc.), la capitolul ăsta pot spune că este un joc plăcut, dar atât.

Şi mafioţii... proşti ca noaptea! Dacă rămân într-o netă inferioritate numerică te atacă chiar dacă mai au un pistol cu două gloanţe pe ţeavă, path finding-ul lasă de dorit (nu am înţeles niciodată logica din spatele alegerii traseului unei maşini)... stresant, stresant.

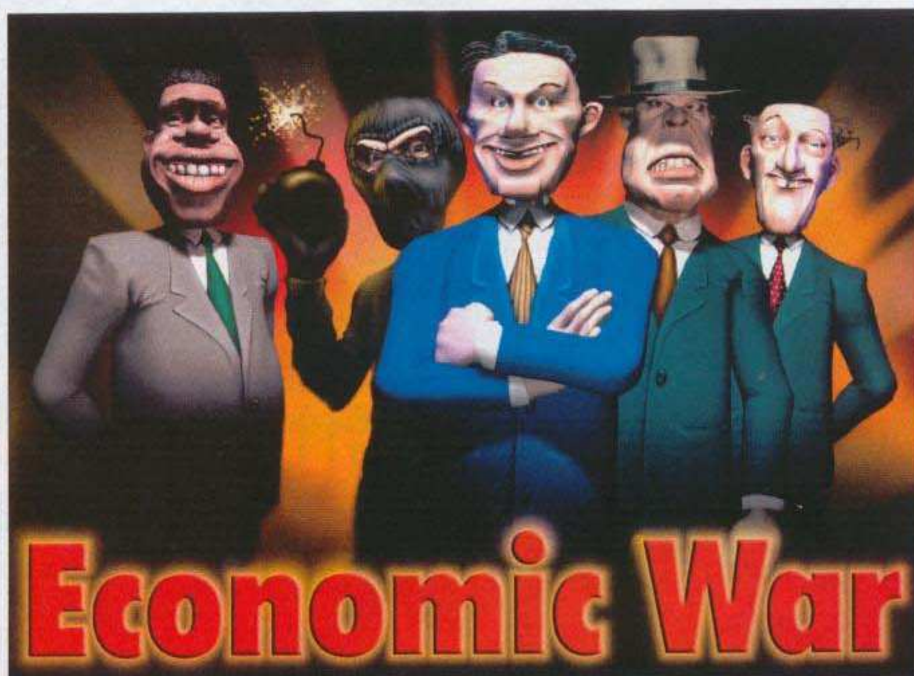
Hai că trebuie să fug, mă cheamă tata... - „Il Padrino" se întoarce în cameră - Sper că nu v-a deranjat fiul meu. Ştiu, ştiu, el e de părere că acord prea multă atenţie jocului dar nu mă pot abţine, m-a prins şi îmi place la nebunie.

E adevărat, are părţile lui proaste, dar mie îmi place toată ideea asta cu gangsteri şi mafioţi şi pistoale şi shotgun-uri şi maşini de epocă şi prohibiţie şi anii '30 şi...

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Gangsters 2: Vendetta
Gen:	Strategie
Producător:	Hothouse Creations
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	opţional
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	17/30
Feeling:	03/05
Storyline:	05/10
Multiplayer:	05/10
Impresie:	05/10





Cine spunea că războaiele se câștigă pe front cu arma în mână?

Stăteam într-una din zilele acestui sfârșit de săptămână tipic românesc și, plictisit nevoie mare, butonam la săraca telecomandă în încercare disperată de a găsi o emisiune inteligentă și atractivă cu care să-mi ocup timpul liber. Nu știu cum se făcea, dar pe orice canal mă opream aflam ba de o nouă Întrunire la Nivel Înalt a Consiliului Europei, ba de noile condiții impuse de Banca Mondială, ba de reformele necesare integrării în NATO, ba de escaladarea violențelor în Orientul Apropiat, ba că Arafat face pace cu israelienii ascultând povața „arbitrului" Bush și așa mai departe. Măi să fie, mi-am zis în mintea mea, dar foarte dinamică mai este lumea asta în care trăim. Se întâmplă atâtea lucruri prin ea, încât nici nu-ți poți imagina. Nu noi, oamenii de rând, oamenii obișnuiți. Însă există și oameni ce posedă o influență greu de imaginat asupra evenimentelor petrecute pe mapamond. Fie că acești oameni aparțin serviciilor secrete, fie că sunt politicieni, militari sau au alte meserii, sunt oameni temuți și respectați în același timp. Deasupra tuturor acestor oamenii se află întotdeauna unul singur, care este creierul (nu întotdeauna, e adevărat) și mai ales este acel om care autorizează orice acțiune. Acest om este Președintele.

Un secol tulbure

Secolul XX a fost martorul a două conflagrații mondiale care au măturat de pe fața pământului orașe, imperii și milioane de vieți omenești. Același secol a găzduit poate cel mai mare război economic susținut vreodată între două mari puteri, fiindcă Războiul Rece în care s-au confruntat Uniunea Republicilor Sovietice Socialiste (U.R.S.S.) și Statele Unite ale Americii (S.U.A.) a fost de fapt un război economic. Nu a fost un război a cărui soartă s-a decis pe câmpul de luptă, deși au existat și mici întâlniri nu tocmai amicale între cele două tabere (Coreea sau Vietnam). A fost, în schimb, o luptă dusă în umbră la nivelul serviciilor secrete și la suprafață la nivel economic și științific.

Monte Cristo a încercat să imortalizeze această perioadă tulbure a istoriei omenirii, această cursă dintre Rusia și America în *Economic War*, un joc adus pe piață de către **Electronic Arts**. Acum să nu credeți că, asemeni jocurilor *Red Alert*, veți fi puși în situația de a opta pentru una dintre cele două combatante și apoi să căsăpești tot ce mișcă. Este o strategie în timp real, dar la care participă toate țările ce au avut un cuvânt de spus în istoria acestui secol. Jocul oferă câteva scenarii, majoritatea futuriste și fanteziste, în urma cărora diverse state vor încerca să-și impună punctul de vedere prin orice mijloace: economice, politice sau militare. Fiecare scenariu în parte va opune un anumit număr de țări dintre care câteva sunt disponibile pentru a fi administrate de jucător. Povesteam mai departe de acel om care reprezintă statul în orice împrejurare, de președinte, și nu am făcut-o la întâmplare, deoarece jucătorul va intra în pielea acestui personaj și va trebui să se confrunte cu toate problemele prezidențiale. Un element demn de remarcat este faptul că în cadrul scenariilor, fiecare stat își urmărește propriile interese ceea ce va determina și obiectivele pe care jucătorul trebuie să le îndeplinească.

Statele Unite ale Americii ți-ar putea cere să impui respect pe plan mondial, în timp ce Italia nu dorește decât să-i asiguri o piață de desfacere pentru tomate. Acest element bate bine în lumina jocului, deoarece îl tentează pe jucător să încerce de mai multe ori același scenariu însă din altă perspectivă.

Căsuța albă...

„... cuibușor de nebunii/ te așteaptă ca să vii" spune vorba cântecului și de nebunii se va ține jucătorul tot timpul în *Economic War*. Va în-



Tabel cu două butoane, pricepeți și voi ce vreți!



Casa albă în versiune germană.


Urmările unui pachet surpriză.


Paris! Mon Amour...

cepe, cum e și normal, cu lucruri mărunte, domestice. Spre deosebire de alte jocuri, nu pornește de la zero, practic el moștenește de la fostul președinte un stat bine închegat și dezvoltat. Tot ce trebuie să facă este să analizeze nevoile economice și să acționeze în consecință, în sensul construirii unor fabrici sau ferme ce să producă bunuri deficitare asta în limita forței de muncă existentă. Forța de muncă am considerat a fi unul dintre cele mai iritante elemente ale jocului, deoarece este un număr fix. Pornești jocul cu X muncitori și tot cu atâția termini, indiferent de bunăstarea statului sau de necesități. Pentru a putea construi clădiri noi trebuie să existe muncitori disponibili și singura metodă de a face rost de câțiva este să demolezi alte construcții. În ajutorul jucătorului intervine aici cercetarea științifică ale cărei descoperiri tehnologice vor duce la o îmbunătățire substanțială a productivității, lucru ce-ți va permite la un moment dat să demolezi câteva ferme sau fabrici. Oricât s-ar strădui jucătorul, tot vor exista anumite bunuri pe care să nu le poată produce intern într-o cantitate suficientă. Le va putea obține în schimb de pe piața internațională încheind tot felul de contracte comerciale cu statele partenere. Interacțiunea dintre țări nu se va reduce doar la schimburi materiale, ci se va dezvolta la un nivel mult mai înalt. Se vor putea încheia parteneriate științifice care să ajute la mărirea vitezei de cercetare. De asemenea pot fi încheiate alianțe strategice care să protejeze interesele statului. În fiecare capitală se poate construi o ambasadă, lucru ce are o groază de avantaje. În primul rând, relațiile cu statele respective sunt mai strânse. În același timp, membrii ambasadei pot fi transformați ușor în spioni care să furnizeze informații cruciale atât jucătorului, cât și presei (în cazul în care se dorește declanșarea unui scandal politic). Iar cel mai important avantaj vine pe tărâmul politic, unde, pentru fiecare diplomat disponibil (și fiecare ambasadă deține câte trei), jucătorul primește un vot în cadrul Consiliului ONU.

ONU este o altă poveste. ONU este o organizație sub aripa căreia se pot să desfășura legal o mulțime de activități nu tocmai amicale, în condițiile în care se obține un număr suficient de voturi. Aici este locul unde fiecare stat, o dată pe lună are dreptul să propună câte o moțiune pentru a fi votată. Aceste moțiuni pot varia de la ajutoare internaționale oferite unei anumite țări până la embargo-uri economice sau chiar intervenții militare. Mă rog, intervenții militare este un termen impropriu, deoarece statul comod în fotoliu cu degetul pe butonul roșu nu este tocmai un atac armat în sensul clasic.

Economic War este încă un joc pe care l-am putea introduce în categoria jocurilor drăguțe. Are la bază o un concept nou, care nu a fost promovat până acum în mediul divertismentului virtual. Nu este o capodoperă tehnică, nu are grafică 3D, nu are un sunet de excepție, nu are efecte speciale de nici un fel, dar reușește să creeze o atmosferă amuzantă, să ne descrețească frunțile, luând în colimator (satiric vorbind) lumea politică mondială.

Claude



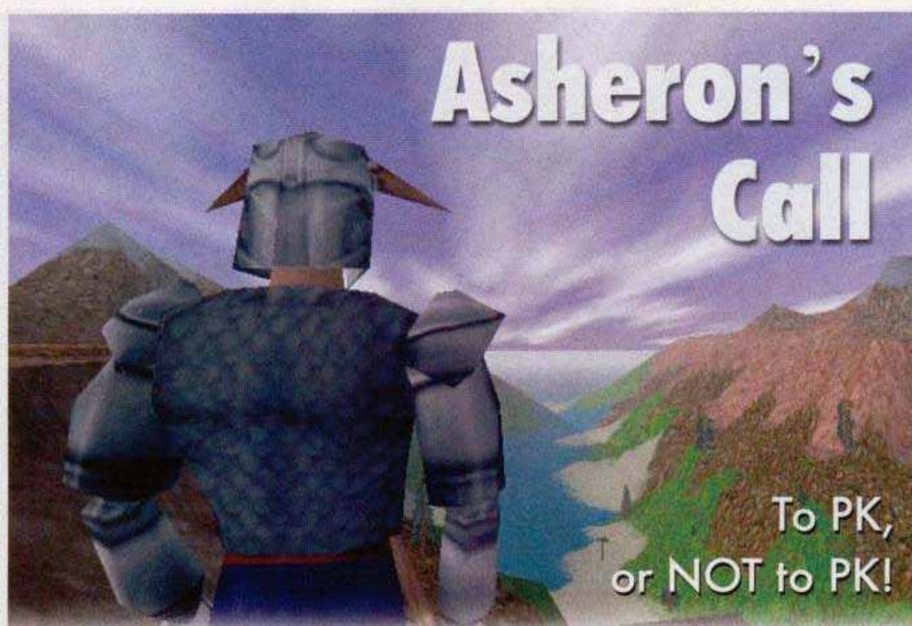


Carnețelul cu statistici ale fiecărui afacerist.

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Economic War
Gen:	Simulator Economic
Producător:	Monte Cristo
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distributrion Tel: 01-3455505
Procesor:	P 233 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica:	15/20
Sunet:	09/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	04/05
Storyline:	08/10
Multiplayer:	06/10
Impresie:	07/10





Amir Animal		
Male Gharu'ndim War Adept Player Killer		character level 116
Strength		189
Endurance		187
Coordination		181
Quickness		209
Focus		288
Self		287
Health		244/252 (96 %)
Stamina		303/303
Mana		340/355
No Fellowship Monarch/Patron: Taikou Excalibr		

Big game boy – lvl 116.

În fiecare număr de revistă îi vine rândul câte unui joc să fie luat și pus pe „masa de disecție" LEVEL. De această dată cazul de față este un pic mai special și anume tratăm subiectul *Asheron's Call*. De ce spun special? Pentru că unul din criteriile pentru care un joc intră în rubrica „special" este dacă jocul are o vechime mai mare de doi ani. Iată că *AC* se apropie și el de vârsta de doi anișori și încă este jucat de o mulțime de gameri din toată lumea, deci nu-l putem încadra la categoria „oldies but goldies" de aceea și articolul de față este de o altă factură decât aceea cu care poate ați fost obișnuiți de colegii mei în această rubrică.

Neverending story ...

Claude a scris mai demult un review foarte bine documentat despre lumea lui *Asheron* și toate surprizele pe care ea ni le oferă. N-o să mă apuc acum să vă povestesc ce clase puteți alege sau ce quest-uri puteți face, deoarece nu mi-ar ajunge toate paginile revistei, ci o să încerc să vă explic motivele (cred eu) pentru care acest joc a supraviețuit pe piața entertainmentului. Nu este vorba de grafica jocului, care nici la momentul apariției nu era ceva ieșit din comun, sau de sistemul de dezvoltare al fiecărui personaj din joc. Este vorba de acele „mici" provocări care periodic apar în lumea lui *Asheron* care aduc o dată la câteva luni un suflu nou în această lume. Provocările sunt de fapt niște patch-uri care aduc cu ele încă o motivație de a continua să joci acest joc. Câteodată bune, alteori destul de controversate, aceste patch-uri mai au încă un rol bine definit: acela de a ne face să uităm că jocul acesta nu are de fapt un sfârșit, cel puțin nu unul care să se întrezărească în viitorul apropiat. Aceasta este de altfel o altă problemă spinoasă a MMORPG-urilor și anume faptul că acestea nu au sfârșit. Mai deunăzi discutam cu un coleg care spunea că lui nu-i plac jocurile care nu au un sfârșit bine definit, iar eu îi spuneam că nu este și cazul acestui joc. Păi, ce-ar fi dacă AC ar avea un sfârșit? Ai ajunge acolo ... buuun ... și mai departe?

Money runs

Unul din patch-urile de anul acesta a avut un foarte mare impact asupra lumii *AC*. Pyreals – moneda derethiană – au devenit fără greutate astfel că oricine poate acum avea asupra lui o mare cantitate de bani fără ca aceasta să-l incomodeze. Până aici toate bune și frumoase, în majoritatea RPG-urilor întâlnite banii neavând greutate. Dar stați că nu se termină aici mica noastră poveste! Era și normal ca tărâmul derethian, fiind unul înțesat de pericole, să conțină niște zone (orașe) izolate în mijlocul acestor teritorii pline de pericole unde ratele de cumpărare să fie mai mari (că doar n-ai înfruntat atâția monștri ca să nu ai și tu un cât de mic beneficiu). La doar câteva zile de la apariția acestui patch, pe un site apare un articol despre cum să faci 1 milion pyreals pe oră și anume cumpărând dintr-un loc și vânzând în profit. Astfel, economia jocului a avut foarte mult de suferit, făcând ca după ce pyreals nu mai aveau greutate să nu mai aibă nici prea mare valoare (un fel de crash economic). Bineînțeles că a urmat un mic patch care a


Îngerul păzitor al Derethului.


Altarul unde te poți face PK.



Averea patronului meu Jeliah.



Mai dăm câte-o raită şi pe la cazino ca să ne relaxăm.

reparat această mică scăpare a producătorilor, dar cei care în acea perioadă s-au ocupat numai de „money runs" pot spune că de acum încolo vor mai avea probleme cu banii (în AC).

Casino

De ce toate cele povestite mai sus? Pentru că banii în orice lume, fie ea virtuală sau nu, trebuie să aibă valoare.

Producătorii, probabil „orientându-se" în funcție de dorințele omului „nevoiaș", au introdus până și un cazinou unde jucătorul de *AC* să poată să vină și să petreacă o seară derethiană liniștită în compania dealerilor (și a monștrilor înconjurători) sperând că poate de data aceasta va câștiga și el ceva mai de valoare: câte o cheie specială, un fragment de cristal (parte din GSA) sau o mnemosyne. Și aici vroiam să ajung dragi cititori! Cei care au produs o mulțime de bani în perioada de glorie a „money runs"-urilor pot veni la cazino și câștiga experiență, deoarece acele mnemosine se pot preda în schimbul unor puncte de experiență în funcție de mărimea mnemosinei. Deci poți crea un caracter de nivel 1 pe care să-l aduci la level 15 doar jucând la cazino, dar îți trebuie mulți, mulți pyrealsl

Poate că unora li se va părea că toate aceste schimbări (mai mici sau mai mari) petrecute în AC pe parcursul ultimului an au avut darul să strice jocul și ideea lui originală, eu doar spun că au deschis mai multe posibilități într-o lume care devenise cam săracă în senzații la un moment dat.



Two pink guys.

High LEVEL PK

Ca în orice joc online la care participă mai mulți jucători confruntarea dintre ei este inevitbilă. În *AC* nu există termeni ca arenă sau câmp de bătălie, ci întregul ținut al Derethului este el însuși ceva de acest gen. Lupte de PK (player killer) au loc aproape în fiecare zi, dar siguranța jucătorilor mai pașnici nu este pusă deloc sub semnul întrebării. Dacă nu ești PK, nu poți fi atins de o vrajă făcută de un PK, deci, deși trăim în aceeași lume suntem în două planuri diferite. Dar a deveni PK este numai și numai la latitudinea jucătorului astfel că dacă el va dori să joace AC doar PvE (player vs. experience) nu are decât să facă acest lucru, dar, și aici este un mare dar, AI-ul monștrilor devine plictisitor la un moment dat, astfel că pentru unii PvP-ul (player vs. player) este soluția adoptată de a-și petrece timpul.

Vine...

Asheron's Call 2, va fi ceva cu totul nou și mulți jucători de *AC* spun că vor „adopta" această nouă versiune, dar eu nu cred că toți vor trece la *AC2* lăsând prima-i parte undeva uitată într-un „colț" de hard-disk! Și asta pentru că omul este genul de ființă care ține cu ardoare la posesiunile lui. De exemplu: Animal, caracter de nivel 116 pe serverul Frostfell, în nici un caz nu va renunța la personajul lui creat în doi ani de zile cu costul a luni întregi de nesomn pentru a o lua de la capăt. Cu siguranță că va juca și *AC2* dar aici are deja un statut, este monarh! Eu unul n-aș renunța! Voi ați face-o?

K'shu



Cele patru fete care au speriat vestul



Ditamai cufărul, Jeliah şi cheia.



Fenomenul The Sims

... văzut de un cititor fidel al revistei noastre

Acum doi ani citeam despre următorul joc al lui Will Wright, *The Sims*, deși nu știam nimic despre producător și creațiile sale anterioare. Atunci am aflat că el este creatorul seriei *„Sim"*, jocuri care simulau orice, amintind aici *SimAnt, SimFarm, SimSafari* precum și titlul care l-a făcut celebru: *SimCity*. Astfel, după *SimCity 3000* urma să apară *The Sims*, un joc ce avea să simuleze viața, performanță la care nimeni nu a mai ajuns până atunci. A trecut de atunci jumătate de an până la apariția jocului, însă la cum se dezvoltă lucrurile în țara noastră abia după 2-3 luni am procurat varianta finală.

Primul meu Sim...

Odată instalat, am trecut peste orice tutoriale și am încercat să îi fac o viață fericită simului meu de unul singur, considerând că în viață nimeni nu îți pune totul în față ca într-un tutorial. Mi-am făcut un personaj, am cumpărat o casă și am încercat să văd cam ce pot face. Am auzit de la unii prieteni cum că e prea greu, că timpul pe care îl petreci la slujbă e prea lung și, deci, am pornit jocul cu o oarecare teamă. Însă totul începea să se lege, slujba începea să se contureze, relațiile cu vecinii la fel, urmând să îmi găsesc și o concubină în viața virtuală, aveam chiar un cartier din *The Sims* cu toți colegii mei de clasă, în care fiecare avea partenera pe care și-o dorea în lumea reală, ce mai, era micul meu univers. Cu timpul însă a apărut și plictiseala... lucrurile începeau să se repete și apărea monotonia de zi cu zi: du-te la serviciu, mănâncă, întoarce-te la culcare etc. Așa că am început să mă întorc la trupele mele de infanterie și să îmi termin luptele pentru supremație. Însă, odată ce am dobândit acces la Internet am aflat că se pot face download-uri cu obiecte, decorațiuni, plante, unele dintre ele de-a dreptul comice: Slot Machines tipice cazinourilor din LasVegas, un porc de guinea pe care trebuia să îl crești, și se mai întâmpla dacă nu îi faci curat în cușcă să te îmbolnăvești. Tot pe site-ul Sims mai erau o gramadă de tool-uri pentru a-ți edita propriile skin-uri sau tapete. Astfel am revenit la simșii mei însă nu pentru mult timp... O știre publicată pe net cum că va apărea un add-on pentru The Sims m-a făcut să aștept cu sufletul la gură orice date noi despre joc.



Lara Croft relaxându-se



Pianul - marea dragoste a soției mele „virtuale"

Sims trăiesc luxos

Odată cu instalarea lui... mare dezamăgire... în afară de ecranul de încărcare, jocul era exact la fel, nici o îmbunătățire... vizitând site-ul *The Sims*, am găsit un Install Fix care a rezolvat problema, lucru pe care îl recomand tuturor care au avut această problemă... *Livin' Large* era cu mult mai grozav, personajele puteau să se „joace în pat", puteai să îți torturezi vecinul cu o păpușă voodoo, ce mai... monotonia a dispărut. După cum îi spune și numele, acest add-on face pasul către o viață luxoasă a sims-ilor: paturi imense, dulapuri antice, armuri de cavaleri antici cu care să îți decorezi casele. Pentru toate aceste lucruri este nevoie de bani, și cum carierele din *The Sims* păreau să nu fie destule, s-au mai adaugat încă cinci: Hacker, Musician, Slacker (organizator de petreceri), Journalist (a cărei cea mai înaltă culme era să devii un Marius Tucă autohton) și Paranormal (trecând astfel prin etape cum ar fi investigarea OZN-urilor sau exorcismul). Mai erau unele obiecte cu atribuțiuni cel puțin ciudate: o lampă pe care dacă o curățai apărea un duh ce îți putea îndeplini dorințele, un set de făcut



Bungalow-ul dragostei



Barbecue pe malul lacului Tahoe

substanțe chimice: puteai să devii zombie, să fii invizibil sau să îți fie reîmprospătate puterile. Odată cu *Livin' Large*, moartea devenea spontană, aveai șansa ca Moartea în persoană să îți bată la ușă, în timp ce menajera și grădinarul nu mai au nici un rost, deoarece există un robot bun la toate. *Livin' Large* oferea obiecte aparținând a trei stiluri arhitecturale: îți puteai realiza un dungeon, o casă plină cu tapete și covorașe pline de culoare sau o casă tipică anilor 50. Nici nu am apucat să mă afund în noile peripeții ale sims-ilor căci o nouă știre îmi tulbură privirile: se anunțase al doilea add-on pentru *The Sims*, care se concentra pe organizarea de petreceri, lucruri necesare pentru a-ți face cât mai



Discuții, discuții... discuții

mulți prieteni, de asemeni necesar pentru promovarea în cariera pe care urma să o ocupi.

Petrecere în cartier

Lansarea lui *House Party* era aproape ca termen de lansare cu *Black & White* și cu toate acestea a reușit într-un final să îl depășească în topul de vânzări. Odată cu *House Party* puteai să angajezi un bucătar care să se ocupe de mâncarea oferită în timpul unei petreceri având și posibilitatea să discute cu cei aflați în casă în caz că treceau prin momente mai grele. Partea rea a bucătarului este că, odată ce pleca, „făcea să dispară" ce a mai ramas pe masă, un lucru nu prea îmbucurător. *House Party* a adus cu el câteva stiluri arhitecturale noi, printre care posibilitatea de a-ți crea o casă tipică western-urilor sau una hawaiană de toata frumusețea. Petrecerile organizate puteau fi de mai multe feluri: o petrecere Techno cu muzică ce răsuna din toate boxele, la care tu ești DJ, sau poți organiza petreceri în jurul unui foc de tabără în jurul căruia să se cânte sau să se spună povești de groază. La o petrecere mai poți aduce și persoane care să „întrețină" invitații, lucru care poate stârni însă gelozii în familie... „dama" îi poate oferi un sărut incitant soțului, ceea ce îi va stârni nervii soției, și ca și cum nu ar fi destul, îi mai lasă și numărul de telefon. Vechile scări sunt acum înlocuite cu un teleporter care te duce de la un etaj la celălalt. Multe lucruri ar fi de spus despre toate feature-urile lui *The Sims* și a add-on-urilor aferente, însă dacă vă hotărâți să îl cumpărați, mai trebuie să aveți și voi cât de cât o surpriză, nu?

The Sims are o grămadă de calități și foarte puține bug-uri, de la lansarea jocului neexistând decât două patch-uri, însă un lucru i-a lipsit lui The Sims și producătorii se pregătesc să „repare" această mică eroare: este vorba despre un suport multiplayer, dar cu noul *The Sims Online* aceasta se va remedia.



O casă de vis

La nivel global

Din informațiile pe care le-au oferit până acum realizatorii se pare că vor exista comunități de până la 30 de utilizatori în care fiecărui personaj îi va fi păstrată cu sfințenie adevărata identitate. Un lucru foarte important adus odată cu transpunerea lui *The Sims* la nivel online este participarea activă la muncă, pentru a obține un rezultat jucătorii fiind nevoiți să colaboreze. Jucătorii experimentați pot primi puncte dacă se vor purta prietenos cu jucătorii nou-veniți și le vor oferi indicii. Dar nu oricine trebuie să fie un bun samaritean. Jucătorii pot fi malefici prin insultarea sau certarea unui personaj. Dar punctele se câștigă și pentru comportamentul malefic, în schimb scăzând șansele de câștigare a premiului pentru popularitate. Jocurile *The Sims* sunt bazate pe „ierarhia nevoilor umane". Jucătorii pot crea personaje dintr-un meniu, selectând atribute ca sex, tipul corpului, vârstă și personalitate, după care sunt eliberate pentru a răspunde nevoilor obișnuite ale vieții - de la lucruri mai simple cum ar fi căutarea de hrană și adăpost, până la activități mai complexe ca dragostea și munca.



O activitate gospodărească nu prea plăcută

Sunt și scene de sex dar până la un punct. „Sexul cel mai pasional pe care îl puteți face este sărutul", spune Will Wright. Până acum, *The Sims Online* nu a fost testat în afara Electronic Arts și compania spune că încă finalizează aspecte ca sistemul de puncte și ghiduri pentru acțiunile personajelor. Jucătorii trebuie să cadă de acord asupra unui regulament de comportament pe care dacă îl vor încălca vor putea vedea cum le este șters contul, declară compania. Jucătorii trebuie să ofere un număr de carte de credit pentru a se înregistra și copiii sub 13 ani trebuie să trimită un fax sau o scrisoare cu permisiunea acordată de părinte.

Printre alte măsuri de securitate compania spune că va impune limite la capabilitatea de design a add-on-urilor făcute de jucători, de exemplu, wallpaper-uri făcute din poze din Playboy. Tot ei mai declară că vor păstra private identitățile jucătorilor, astfel că numai numele personajului va apărea pe ecran.

De ce ?

Mulți se întreabă cum de un joc așa cum e *The Sims*, cu o grafică nu tocmai pentru secolul acesta, a rezistat pe piață. Răspunsul e relativ simplu: *The Sims* are o foarte mare simplitate în utilizare, fiind unul dintre cele mai ușor de folosit jocuri de pe piață. Grafica, în ciuda faptului că este cam depășită, este viu colorată ceea ce o face plăcută ochiului. Până la lansarea lui *SimsVille*, care se anunță a fi mai grabnică decât a lui *The Sims Online*, nu-mi rămâne decât să aștept cu sufletul la gură și... să nu uităm că nu numai personajele din *The Sims* au nevoie de mâncare și de somn... Did I make myself clear?

Shadow KHAN



Game Universe

Am tot asistat la discuții pe forumul LEVEL, discuții în care ni se cerea să vorbim despre noi astfel ca cititorii noștri să ne cunoască mai bine. Acum nu știu cu ce v-ar ajuta starea noastră civilă sau ce filme am văzut în ultima vreme, ce discoteci frecventăm ș.a.m.d. Deci, fiind gameri, vom vorbi despre subiectul care ne arde pe noi cel mai tare: jocurile. Cum am făcut fiecare cunoștință cu calculatorul, cu jocurile și care a fost evoluția noastră în timp deci cam tot ce ați putea dori să aflați despre noi din punct de vedere gameristic. Gata cu introducerea, să trecem la fapte!

LEVEL Team

P.S: Suntem 6 redactori deci așteptați-vă la încă cinci articole de genul acesta!

K'shu's Game Universe



RPG-urile au fost prima mea dragoste și așa vor rămâne

Titlu:	K'shu
Gen:	RPG-ist, clasa grea
Producător:	Mama & Tata Inc.
Data Apariției:	versiunea gold - iarna lui '74
Procesor:	N-a găsit IRQ liber
Memorie:	de scurtă durată
Cerințe minime:	liniște, jocuri la Kil, 2 l Pepsi/zi, 1 lamă de ras + spumă/ săptămână.

NOTA:

Look:	OK (când e bărbierit)
Sunet:	te-nnebunește cu 5 point surround-ul lui
Gameplay:	super (noaptea la jocuri online)
Feeling:	cu gauss gun-ul în Baldur's Gate 2

Sunt de destul de mult timp în „branșă", am trecut cam prin toate etapele posibile: Spectrum, HC, Atari și PC iar jocurile pe care le-am jucat, dacă ar fi acum să vă fac o listă, aceste câteva pagini alocate acestei rubrici sunt prea scurte numai pentru titluri, darămite să mai și vorbesc despre ele! Așa că mă voi opri doar asupra acelor jocuri care m-au impresionat pe mine cel mai mult, impresii despre ele, ceea ce cred eu că a fost bine, câteva critici - pe scurt ce mi-a rămas mie din acești 10 (ZECE) ani în care jocurile nu au lipsit din viața mea.

Datorită unor evenimente recente mă simt nevoit să renunț parțial la această lume care mi-a oferit atâtea momente de încântare și satisfacție, sperând ca într-o zi să revin în mijlocul ei. Dar destul cu vorbăraia, jocurile așteaptă dom'le!

Începutul

... legăturii mele cu lumea jocurilor îmi este destul de vag, dar ceea ce pot spune cu siguranță este că îmi aduc și acum aminte de vremurile din liceu în care chiuleam de la vreo oră mai puțin importantă ca să mergem să ne jucăm pe HC-ul colegului meu de clasă, aceasta fiind o acțiune comună care cerea mai multe creiere să se unească pentru a avea succes: unul aducea casetofonul, altul venea cu caseta etc. Prima dată când am văzut un PC a fost la un prieten de-al meu și din acel moment (normal că avea și câteva jocuri pe hard!) timp de vreo trei luni (era vacanța de vară), practic m-am mutat la el acasă, noi ne jucam ziua iar el noaptea când dormeam, ce mai, schimb la forjă de 12 ore!

Epoca de Aur

Iată că ajung și eu să-mi iau calculator (de fapt părinții! - eram clasa a XI-a, ce vreti, de unde bani să-mi iau eu?) și din acel moment calculatorul nu a mai ieșit din universul meu până în ziua de astăzi! Nopți întregi pierdute făcând concursuri cu prietenul meu Lightbringer în care ne întreceam care termină mai repede



Eye of the Beholder – dungeon crawler în toată regula.



DUNE II, bunicul tuturor RTS-urilor


Little Big Adventure = multe nopți pierdute.

Eye of the Beholder, alte nopți în care ne rătăceam pe coridoarele din *Ultima Underworld*, încercând să rezolvăm toate questurile de acolo, să ajungem cât mai aproape de final. Și iată că mai trece ceva timp și încep să apară adevăratele jocuri, jocuri care au scris istoria: *Privateer, Wing Commander, X-COM*. Acum nu știu dacă le-am pus în ordinea apariției lor dar pe cine oare mai interesează lucrul acesta! Ei bine acele jocuri mă fac și acum să-mi aduc aminte cu nostalgie de vremurile trecute. Pur și simplu nu se mai fac jocuri ca acelea în ziua de astăzi, rar mai vezi câte un joc atât de imersiv încât să te facă să uiți de somn de mâncare, de prietenă (sau soție! J).

Dune este de departe cel mai bun joc pe care am avul plăcerea să-l joc. Avea de toate: management de resurse, explorare, adventure, strategie, ce mai, o încântare, mai ales pentru un fan al genului SF! *Dune II* - primul RTS, primul joc în care am învățat să apreciez la adevărata ei valoare opțiunea „save". Pe de altă parte, *Baldur's Gate* cu ale lui 7 CD-uri m-a înnebunit de cap, când mi-era lumea mai dragă apărea: insert CD X! Poate și acesta a fost motivul pentru care nu l-am terminat.

Betrayal at Krondor este iarăși unul din jocurile care m-au făcut să uit de mine cu nopțile în fața monitorului. Ăsta da RPG, domnule: sistem de vrăji bine pus la punct, un AI al party-ului foarte bine dezvoltat la acea vreme, iar lumea în care te adânceai era una cu adevărat fantastică.

Un alt mic episod din viața mea ar fi legătura mea specială cu câteva jocuri care mi-au plăcut la nebunie: *Fallout, Fallout 2, Diablo* și *Might and Magic VI: Mandate of Heaven*. Ei bine, aceste jocuri m-au făcut să mă închid în casă și să nu vreau să mai dezlipesc de calculator până nu le termin, ceea ce s-a și întâmplat de altfel!

Panzer General II a fost de asemenea unul dintre jocurile care „m-au lăsat mască", dar cu ajutorul punctelor de „prestige" obținute din victoriile majore am reușit să-mi fac o forță armată destul de puternică.

Și ca să vedeți că am mai jucat și alte genuri în afară de RPG-uri, adventure-uri ca *Monkey Island, Phantasmagoria* sau *Little Big Adventure* sunt jocuri de care și acum îmi aduc aminte cu foarte mare plăcere.

Au fost și jocuri care mi-au „scăpat" cum ar fi *Daggerfall, Elder Scrolls*, în pricipiu cam toate jocurile cu mașini (nefiind un pasionat al acestui gen), dar ce să fac și eu, dacă cei de la guvern n-au răspuns petiției mele ca să facă ziua de 36 de ore, poate așa aș fi reușit să mai joc ceva din ele!

Prezentul

„Prezentul" începe în momentul în care am ajuns să lucrez la **LEVEL**, moment în care am intrat în „big league", acum ceea ce spuneam eu într-un articol conta, asta însemnând mai multă muncă din partea mea, acum mă jucam pentru ceilalți, trebuia să le împărtășesc ceea ce cred eu despre acel joc, ce mai, o muncă pe care mi-am dorit-o dintotdeauna: să mă joc și să fiu plătit pentru asta. Dar vai ce tare m-am înșelat, a fi redactor implica mult mai multe decât a te juca. Nevoia de a scrie bine și într-un timp cât mai scurt, fără greșeli de ortografie și cu niște fraze inteligibile m-a făcut să încerc să mă axez mai mult spre aspectele importante dintr-un joc, mi-a dezvoltat capacitatea de analiză de care sper că toți cititorii revistei au avut parte.

Unul din primele jocuri date pe mâna mea, de care îmi aduc și acum aminte cu foarte mare plăcere, a fost *Silver*, joc pe care l-am terminat pe nerăsuflate și i-am făcut primul meu walkthrough. Ei bine în acel moment mi-am dat seama că walkthrough este o rubrică care-mi

Ultima Underworld



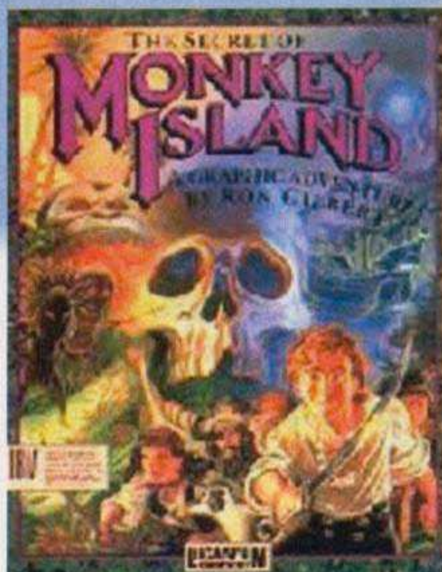
Gen: CRPG (Computer Role Playing Game)

Unul din primele jocuri care a folosit randări în timp real și texturi 3D în crearea lumii din Stygian Abyss. Poate la acest moment nu mai corespunde standardelor moderne, dar la vremea lui a fost unul votat de multe reviste ca RPG-urile au fost prima mea dragoste și așa vor rămâne fiind jocul anului. Deși povestea era ca și inexistentă, *UU* reușea să creeze o lume credibilă pe care puteai să o explorezi și să te minunezi de AI-ul excelent de care dădeau dovadă monștrii în timpul luptelor (urmărindu-te peste tot sau în cazul în care erau grav răniți retrăgându-se). De asemenea este unul dintre primele jocuri în care s-a folosit auto-mapping-ul, eroul tău având la dispoziție o hartă pe care puteai chiar să adaugi propriile note.



HOMM sau cum ar trebui să arate un fantasy TBS.


Ugly situation în Might & Magic VI.



Monkey Island, unul dintre cele mai bune jocuri, ever!

venea perfect, ca o mănușă, drept pentru care o bună perioadă de timp cititorii revistei m-au putut găsi acolo constant dând sfaturi despre jocuri.

Tocmai mă întorsesem de la mare, mă duc la redacție și la mine pe birou ce să vezi! *System Shock 2* se lăfăia așteptând un review pe măsură și un walkthrough, ceea ce am și făcut. Urmarea lui *System Shock*, *Planescape: Torment* și *Vampire the Masquerade: Redemption* sunt iarăși două jocuri pe care le-am jucat (și terminat) cu mare plăcere, două jocuri care nu respectau „formula clasică" de RPG, dar asta nu m-a împiedicat să le joc.

Anul trecut pe vremea aceasta eram la LEVEL Fans Camp și am reușit și eu (în nopțile în care stăteam în sala cu calculatoare și împreună cu colegii mei asiguram buna desfășurare a întregii activități) să văd și eu ce e dom'le cu *Diablo II* ăsta de care vorbește toată lumea. Poate este vorba de oboseala acumulată din timpul zilei sau faptul că-l jucam doar în momentele în care aveam ceva timp la dispoziție, adevărul este că nu m-a impresionat așa de tare.

Și ca să fac o mică legătură cu „epoca de aur", tot în această perioadă am jucat și *Might and Magic VIII*, dar parcă nu mi-a plăcut atât de mult ca *MM VI*. Am avut sentimentul că este o continuare a lui VII doar pentru că trebuia să fie o continuare. Pierduse ceva pe parcurs nu mai era așa de interesnat, unde mai pui și faptul că l-am terminat în trei zile.

Ar mai fi multe, chiar foarte multe jocuri pe care le-am jucat: *Deus Ex*, *Septerra Core*, *Icewind Dale* etc., jocuri care mi-au plăcut enorm, dar având în vedere că despre fiecare am scris în revistă, mă voi opri aici.

Jocurile on-line

În iunie 1999 Claude a primit un cont de beta la *Asheron's Call*, din acel moment am început și eu să mă interesez de acest gen, având în vedere că am stat nopți întregi în care „chibițam" în spatele lui Claude: „dă cu arma aia în el", „aici ia-o la dreapta". Mi-am promis că voi juca și eu acest joc într-o zi! Acum sunt un jucător „înrăit" de *AC*, și dacă nu mă credeți uitați-vă după Shuk (lvl 50 Archer-Mage la momentul de față) pe serverul Frostfell!

De la început trebuie să vă spun că unui gamer care nu a avut contact până acuma cu acest gen de jocuri i se va părea totul fascinant, dar va avea dificultăți la început în a se adapta cu genul (sau cel puțin mie așa mi s-a întâmplat). Faptul că nu poți salva înainte de o luptă te face să devii mai precaut în momentul în care știi de exemplu că moartea personajului tău în luptă va avea consecințe destul de neplăcute: pierderea anumitor obiecte din inventory sau imposibilitatea de a reveni în acel loc pentru o bună perioadă de timp.

Deși jocurile online sunt o mare pasiune de-a mea (în prezent fiind beta tester la *Dark Age of Camelot*), asta nu înseamnă că am renunțat la joc-urile single, sunt convins că în continuare jocuri ca *Arcanum* sau *BG: Throne of Bhaal* vor mai beneficia de atenția mea și niciodată n-o să mă dau în lături de la un multi de *DF: Land Warrior* sau *Starcraft: Brood War*!

Dune



Gen: adventure/strategy

Primul joc de care se leagă în mintea mea numele de **Cryo Interactive**. Un joc în care elementele de adventure se îmbină perfect cu cele de strategie, un joc extraordinar, care m-a ținut treaz multe nopți. Paul Atreides are o sarcină grea, aceea de a menține producția de spice ridicată pentru a-l ține mulțumit pe împăratul Shaddam IV până când va reuși să-i atragă de partea sa pe fremeni pentru a lua în stăpânire Arrakis. Oare vei reuși? La multă vreme după ce l-am jucat și l-am răsjucat am fost surprins încă ce multe mai știam despre acest joc fapt care m-a determinat anul trecut să-l mai iau și să-l mai joc o dată terminându-l într-un timp foarte scurt. Rejucabilitate: 100%

Fallout



Gen: CRPG

Cel mai „tare" RPG făcut vreodată după părerea mea. Deși ideea unui univers post-apocaliptic o mai putem găsi și în mai vechiul *Wastelands* parcă acest univers este mai credibil. *Fallout* este mai mult orientat pe partea de combat (decât *Baldur's Gate* spre exemplu), dialogul intervenind doar în momentele cheie: discuții cu NPC-urile. Totuși, la vremea apariției lui pe piață era unul din singurele jocuri care ofereau posibilitatea de a te adânci atât de mult în discuțiile cu NPC-urile, ceea ce este un lucru notabil. Deși managementul NPC-urilor din party a fost îmbunătățit în *Fallout 2* (dar nu destul), acestea uneori greșeau, lucru ce ducea la încărcarea frecventă a salvărilor. Totuși, micile neajunsuri pe care le are nu m-au împiedicat să-l termin de multe ori (de vreo 7 ori!), dată fiind neliniaritatea acestui joc și multitudinea de talente pe care le puteai alege în momentul creării jocului și pe parcursul lui.

Închei aici cu minunatele cuvinte ale Luis Armstrong din intro-ul de la *Fallout 2*: Give me, a kiss to build a dream on, in my imagination ...

K'shu






Pentru un moment, am avut senzația că văd Action Half-Life în fața ochilor.


+1 la grafică: un trăznet artistic. -1 la grafică: textura din fundal.

Chemical Existence

Un nou MOD... și parcă sintagma asta nu prea mai spune nimic proaspăt. Totuși, este ceva în preajma acestui MOD care îl face mai atractiv pentru unii, complet neinteresant pentru alții, deoarece *Chemical Existence* este, în principiu, dedicat modului single player (deși nici un multiplayer nu este chiar de lepădat).

Evoluție?

Numele personajului principal este Reece Max, un tip care se află în locul nepotrivit la timpul nepotrivit. Face el ce face și se amestecă în luptele dintre bande, corporații malefice și creaturi care au cunoscut plăcerea unui duș cu substanțe mutagene.

Desigur, totul are loc pe parcursul a 11 misiuni foarte detaliate, care îl plimbă pe jucător prin ghetto-uri, cartiere chinezești și, după cum și era și de așteptat, sisteme infecte de canalizare. În final, un râu va fi trecut cu barca, un canion cu jeepul, totul pentru descoperirea unei uzine chimice în care tot soiul de monstruozități își fac de lucru. Desigur, nu se poate vorbi de supraviețuire într-un asemenea mediu fără dotare corespunzătoare. Aici producătorii au intervenit realmente cu o inovație... inovatoare, cum n-ați mai văzut, atât e de nouă: suntem cu toții obișnuiți ca, la apăsarea nevinovatei taste 1 în timp ce jucăm un FPS să obținem cea mai penibilă și ineficientă armă a jocului respectiv. (Voi încerca să vă reamintesc doar câteva, în ordine cronologică: drujbă, topor, pistol cu laser, bară metalică curbată la vârf, ba chiar și o buca' de țeavă.) În *Chemical Existence* jucătorul devine și el mai chimic... adică ia în mână o scândură scurtă de lemn cu un cui ruginit și răsucit la un capăt, cu ajutorul căreia liniștește inamicul. Desigur, nu șipca asta rezolvă problemele (pentru că, după cum spuneam, este arma numărul 1 – adică cea mai slabă). Reece Max al nostru deține și alte arme așa-zis convenționale, printre care nelipsita pușcă cu lunetă și pistolul (ceva asemănător unui Desert Eagle, mai nou și el tot atât de nelipsit în toate MODurile Half-Life). Nu lipsesc nici multauzitul Assault cannon, UZI sau mitraliera. Producătorii nu pretind că armele respectă fidel realitatea, dar susțin că sunt atât de bine implementate încât factorul FUN riscă să treacă peste cota de atenție. După ce am jucat *Chemical Existence*, am ajuns la concluzia că nu e chiar așa, dar e pe aproape. Ar-

Chemical Ex


Mutanți, prostituate și soldați se supun aceleiași legi: a celui care mai are gloanțe după cinci minute de luptă.


Nu cunosc, n-am văzut și nu m-am ras de dimineață


Assault Cannon - pentru ca viața să moară și pereții să capete culoare!

mele nu sunt extraordinar de bine implementate (ba chiar, la un moment dat, am observat că pușca cu lunetă arată de parcă a prins-o cineva în menghină și a tras un pic de țeavă - probabil din motive estetice) dar sunt funcționale și, ce e mai important, pot fi folosite în scopuri eliminatorii.


Tuburi + sticlă + acvarii cu zeamă verde = existență chimică


Înainte de a muri, îmi spuse verde-n față că mă urăște.

stence

InAImicul

Chemical Existence este înțesat cu inamici, fiecare cu un comporament care mai de care mai agresiv și mai violent. Jucătorul întâlnește pe parcurs cam tot ce înseamnă „inamic de FPS": băieți + fete de după blocurile anilor '80-'90, adică îmbrăcați și frezați în stil punk, cu păr de țepi verzi, lunetiști, polițiști (care, ca și soldații din *Half-Life*, trag în tot ce mișcă, nu doar în inamicii jucătorului, ci și în jucătorul însuși), mercenari angajați de compania malefică a cărei umbră se întinde asupra întregului MOD, agenți secreți, muncitori, cerșetori etc. Lupta nu este întotdeauna absolut obligatorie, ca unică soluție. În cazul în care jucătorul dă dovadă de ceva inteligență, va putea profita de unele situații (ce-i drept, cam evident preprogramate) în care, de pildă, „băjetzii" și poliția se pleznesc în mijlocul străzii. Ce rost are să te bagi cu capul înainte în situații evident problematice, când acestea se pot rezolva de la sine? Toate bune și frumoase în afirmațiile producătorilor, dar lucrurile nu stau chiar așa. Mi s-a întâmplat să ajung într-o asemenea situație, să dau dovadă de ceva inteligență (nu prea multă ☺) și să aștept ca poliția și banda de punkeri să se rezolve unii pe alții. Așa se face că poliția a pierdut un elicopter, iar punkerii o prostituată din cele violente și îmbrăcate cu un maiou absolut transparent (cei mai bolnavi dintre voi pot să stea să admire priveliștea dacă reușesc să omoare o bitch de soiul ăsta și se apleacă asupra cadavrului - mai mult nu spun!). Marea problemă e că nu s-a prea văzut AI la treabă în scena de care vă spun: s-a întâmplat să mor în urma unei explozii, apoi în urma gloanțelor, apoi din cauza unei căzături, totul desigur în aceeași zonă. Încărcarea repetată a quick save-ului mi-a permis să ajung la trista concluzie că, în *Chemical Existence*, AI-ul nu are nimic extraordinar de oferit: scenele și chiar tacticile abordate de inamici se repetă la nesfârșit și, în cazul în care jucătorul suferă morți repetate, va avea ocazia să vadă din nou și din nou același lucru, în cazul meu elicopterul poliției doborât din cer de o rachetă lansată de un mesериaș al străzii, din același loc și în același moment. Poate par exagerat de critic, dar nu am remarcat mai DELOC existența AI-ului.

Să vă dau un alt exemplu: în canalizare se întâlnește la un moment dat o scară care duce undeva în subsolul subsolului și doi gealați cu cravată și mitralieră păzesc o intrare la baza acestei scări. În clipa în care m-au văzut, au început amândoi să se agite, să strige tot felul de bazaconii („Show no mercy!", „I'll kill ya!" și alte asemenea) și în rest nimic. A fost suficient să mă uit la ei printre trepte și să-i elimin ca pe oi, fără să îi văd cum se reped ca leii la mine, cum se feresc sau măcar cum fug.

Producătorii chiar se laudă cu tona de „scripted sequences" (care, în opinia lor, probabil înlocuiește AI-ul), dar, sincer, așa ceva nu mi se pare chiar extraordinar, ba dimpotrivă, excesul de scene anteprogramate duce la monotonie și la senzația că jocul nu e joc, ci film interactiv.

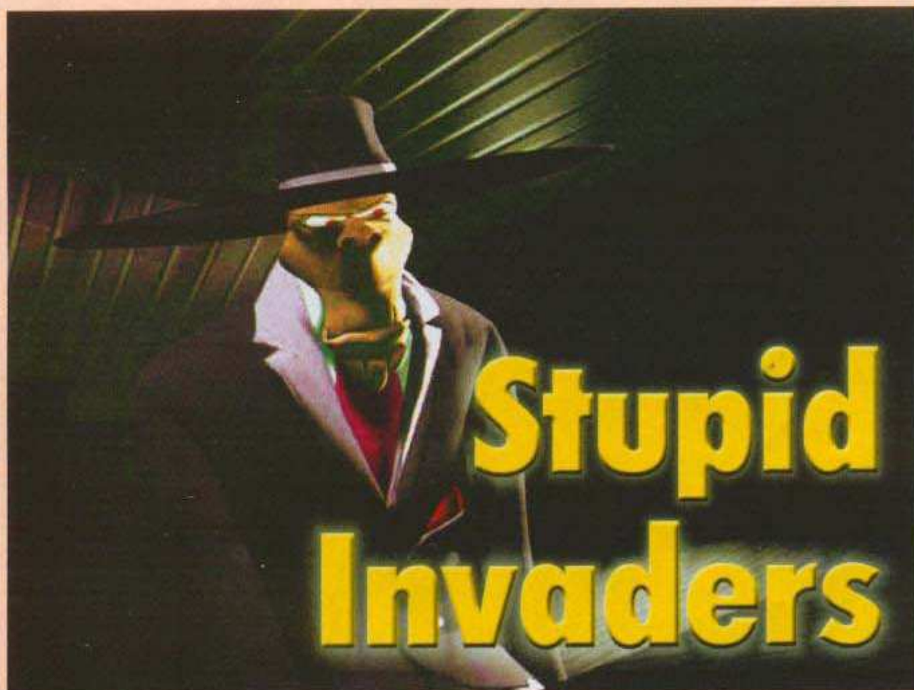
Multiexistence

Chemical Existence, cu cele 11 niveluri ale sale, se dorește în primul rând o experiență single player (deși unii preferă să mai aibă un prieten lângă ei, unul care să se streseze, să dea indicații, să aprecieze o lovitură reușită etc.). Totuși, nu prea mai există jocuri fără multiplayer și *Chemical Existence* se conformează, cuminte, regulii impuse de piață.

Prin urmare, există multiplayer și... cam atât. Nu e nici pe departe la nivelul *CS* sau chiar *Half-Life*, dar e ceva. Hărțile de multiplayer sunt decent realizate, dar, după cum spuneam, nu strălucesc prin nimic.

Acestea fiind spuse, vă urez o experiență chimică mai ceva decât cea pe care o simțiți după o supradoză de Extasy și vă spun că nu e nevoie să apelați la piața neagră sau la altă asemenea ramură a economiei subterane pentru a vă procura porția de *Chemical Existence*, pentru că este cât se poate de legal să procurați MODul de la pagina producătorilor: www.redgenesis.com.

Mike



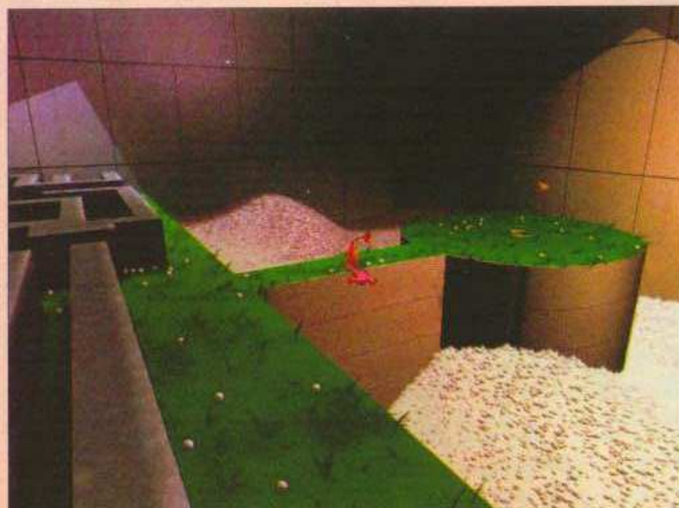
Salvarea extratereștrilor este în mâinile voastre!

În paginile următoare vă voi prezenta soluția pentru rezolvarea quest-urilor din *Stupid Invaders*. Pașii pe care am să-i prezint vă vor conduce fără îndoială la final. Vă recomand să încercați singuri să găsiți soluțiile problemelor pentru că nu au un grad de dificultate foarte mare și riscați să pierdeți o mulțime de obiecte, filmulețe etc., adiacente soluției, dar cu un farmec ce nu vă va lăsa indiferenți. Aveți grijă să salvați des (F2), pentru că în cazul în care veți decide să mai explorați și singuri tenebrele din *Stupid Invaders*, aveți șanse foarte mari să muriți. Și acum, la treabă.

The House

Bud se găsește singur în toaleta casei. La prima vedere există două căi de acces: ușa pe care o zgâlție Bolok cu insistență și fereastra care se află la o înălțime respectabilă. Din această cameră va trebui să luăm trei obiecte: desfundătorul de chiuvetă de lângă WC (Plunger), hârtia igienică Gorgious' TP de pe raftul de jos și detergentul (Drain Eugh) de pe raftul de sus. Combinați-le pe primele două și folosiți-le cu fereastra (Window). Urcați pe „sfoara" astfel formată. Următoarea locație va fi acoperișul. Un strigăt se va auzi din horn. Uitați-vă în horn. Discutați cu Moș Crăciun care vă va povesti păsurile lui din ultimile opt luni. Ajutați-l folosind Drain Eugh cu hornul. Lichidul se va scurge și îl va face pe Moș Crăciun să alunece pe horn. Folosiți hornul încă o dată (de data aceasta fără nici un obiect) pentru a sări înăuntru. Din beci luați cutia cu acid sulfuric (Sulphuric Acid Can). Mergeți în sus unde veți găsi o rangă (Claw) și o pâlnie (Funnel). Vă întoarceți de unde ați venit, după aceea în jos. Folosiți ranga pentru a deschide sicriul, iar apoi pâlnia cu ființa din sicriu (Zombie). Folosiți acidul sulfuric cu pâlnia pentru a obține cheia. Vă întoarceți la locul unde ați găsit pâlnia și ranga. Urcați treptele și apoi scara. Folosiți cheia pentru a desface lacătul (Padlock). În camera următoare luați imensa cursă de șoareci de lângă voi și folosiți-o în fața scărilor din această cameră (Front of Stairs). Întoarceți-vă și folosiți butonul (Switch) pentru a stinge lumina. După ce Bolok a fost prins în cursă mergeți spre scări și urcați pentru a ajunge în casă.

În casă va trebui să mergeți spre partea stângă a ecranului. Intrați în magazie (ușa maro). Aici căutați și luați o rachetă (Rocket) din cele folosite ca artificii. Ieșiți pe coridor și intrați pe ușă în bucătărie (ușa albastră). Cercetați bucătăria până găsiți dulapul (Drawer). Deschideți-l și luați bricheta dinăuntru (Lighter). Ieșiți din bucătărie pe ușa pe care ați intrat și mergeți în cealaltă parte a casei, la același etaj. Intrați pe ușa din stânga. În mijlocul camerei folosiți racheta cu Fireplace, apoi folosiți bricheta cu fitilul rachetei (Rocket's Wick). Ieșiți din cameră și urcați scările pentru a ajunge la primul etaj. Aici mergeți în dreapta ecranului și intrați pe ușă. Deschideți mașina de spălat (Washing Machine) și luați cheia din interior. Ieșiți din cameră și mergeți în partea cealaltă. Intrați în cameră și deschideți dulapul (Wardrobe). Luați unul dintre pantalonii lui Candy (Candy's Pantyhose). Folosiți cheia pentru sertarele de la măsuța de machiaj (Drawer), uitați-vă în sertar și luați Hairdryer-ul. Ieșiți din cameră și urcați la etajul următor. Urmați indicația „To The Attic". Deschideți ușa din stânga. Într-un colț întunecat se găsește un buton (Switch) pe care trebuie să-l activați. O lampă se va aprinde și veți putea vedea un cufăr (Chest). Folosiți-l pentru a vă urca pe el și a lua manivela (Crank). Mergeți spre ferestrele mari ale camerei, găsiți o gaură în acestea (Hole) și folosiți manivela cu aceasta. Fereastra se va deschide. Săriți afară. Folosiți scândura (Plank) cu Cornice pentru a


Terenul meu favorit de golf.



Cheia! Cheia! Unde este cheia?

face o punte între cele două margini ale acoperişului. Folosiţi hornul pe care-l veţi găsi aici. Nu exploraţi camera în care aţi intrat acum pentru că vi se pregăteşte o moarte fulgerătoare, mai bine folosiţi pantalonii lui Candy cu dulapul mare (Cupboard) de lângă voi. După aceea folosiţi scara din horn şi parcurgeţi tot drumul înapoi până la bucătărie (uşa albastră de la parter). În bucătărie folosiţi cealaltă uşă care vă va duce afară. Aici, folosiţi pantalonaşii şi apoi maşina de tuns iarbă (Lawnmower) şi priviţi ce soartă cruntă are Bolok.

Următorul pas va consta în dezgheţarea prietenilor voştri, lucru care nu va mai fi periculos, deoarece pe Bolok l-am liniştit pentru ceva vreme. Intraţi în casă şi urcaţi până la „attic" din nou. Aici intraţi pe uşa albastră. Mergeţi spre televizorul din centrul camerei şi luaţi cablul de alimentare (Extension Cord). Folosiţi uşa din peretele opus celui prin care aţi intrat şi pătrundeţi în camera cu nava spaţială (Spaceship Room). Folosiţi cablul de alimentare cu priza (Socket) din perete, folosiţi Hairdryer cu Extension Cord şi priviţi cum se topeşte ditamai cubul de gheaţă.

Plecarea

Se pare că prietenii noştri nu sunt gata de plecare până când Etno nu va avea şi cartea cu cercetările lui foarte importante, al treisprezecelea manual privind comportamentul rasei umane. În concluzie, va trebui să-l ajutăm să găsească acest jurnal prin harababura de la ei din casă. În camera în care a ajuns vom căuta o valiză (Suitcase) situată lângă peretele opus. Folosim valiza pentru a o deschide. Se formează un scaun cu o mulţime de echipamente, care din păcate nu funcţionează pentru că bateriile s-au descărcat. Luăm bateriile (Battery) şi le vom folosi cu priza (Socket) care se află în cealaltă parte a camerei, pe peretele vizavi de locul în care am intrat în această locaţie. În partea dreaptă este un calculator (Computer) cu care va trebui să discutăm. În cadrul discuţiei va trebui să-l convingem că nu îl vom părăsi în această lume şi că va veni cu noi pe planeta extratereştrilor. Mergeţi înapoi la valiza care s-a transformat în scaun (SMTV), folosiţi bateria cu el, după care folosiţi SMTV-ul. Mergeţi spre Safe (în spatele calculatorului), intraţi aici, luaţi cartea (Encyclopedia), ieşiţi afară şi apoi urmăriţi filmul cu plecarea spre orizonturi necunoscute.

Combustibilul

Se pare că nava noastră a rămas fără combustibil şi va trebui să facem rost de o găleată cu bălegar pentru a decola într-o nouă încercare de a ajunge acasă. În primul moment vom încerca cu Gorgious. Priviţi puii de găină (Baby Chiks), după care luaţi unul din ei. Mergeţi spre stânga ecranului până ajungeţi la o intersecţie semnalizată cu un cap de mort şi nişte plăcuţe. Aici mergeţi spre partea din stânga jos a ecranului. Încercaţi să scoateţi capacul canalului (Sewer Acces) pe care îl găsiţi aici. Nu veţi reuşi, dar nu este nici o problemă. Întoarceţi-vă pe unde aţi venit. O găină imensă (Chicken Zilla) va veni în spatele vostru. Vorbiţi cu ea (click dreapta de la mouse). Va urma o explozie atomică care va deschide accesul spre canalizare. Intraţi în canalul abia deschis (Sewer Access).

Câteva secunde vom continua cu Candy. Înaintaţi până când veţi cădea din canalizare. Folosiţi uşa din centrul ecranului de două ori. Înăuntru vom face cunoştinţă cu Nelson.

Dar, să ne întoarcem la Gorgious. Mergeţi înainte şi folosiţi scara (Ladder). Intraţi în lift şi apăsaţi butonul (Switch). Inaintaţi pe punte până ieşiţi din tubul imens în pereţii căruia este înfiptă o cireadă întreagă de vaci. În faţa voastră se află un lift. Nu urcaţi în acesta, ci mergeţi în stânga-sus unde se găseşte un alt lift. Folosiţi-l pentru a ajunge la Foorbridge. Înaintaţi şi urcaţi scările. În stânga este un ceaun imens. Luaţi polonicul din ceaun şi folosiţi-l de două ori cu ceaunul. Acum puteţi să luaţi şi ceaunul. Intraţi în camera următoare. Folosiţi scările. Luaţi ceaunul din inventar şi folosiţi-l cu Gorgious. Vă puteţi folosi de ciocanul pe care l-aţi luat pentru a scăpa de găina impacientată cu gura mult prea mare. Întoarceţi-vă la lift şi coborâţi. Folosiţi primul lift pe care l-am văzut la acest nivel. Urcaţi scările din faţa voastră. Mergeţi spre dreapta. Folosiţi ciocanul cu sudorul (Welder) de aici. Luaţi butelia cu gaz (Gas Tank) şi întoarceţi-vă la lift. Mergeţi în direcţia cealaltă. În camera cu câinele folosiţi butelia de gaz cu locul unde se arată „Walk Here". După ce câinele s-a ridicat la ceruri, luaţi cuşca (Kennel) acestuia şi intraţi pe uşa din grilaj de fier. În centrul ecranului este un Skateboard de care veţi avea nevoie, apoi va trebui să săriţi pestre cablul gros de lângă voi. Folosiţi cuşca cu zona din faţa cufărului uriaş (Front of Chest), după care urcaţi pe cuşcă. Luaţi scripetele (Winch) de aici şi plecaţi înapoi la lift. Coborâţi cu liftul şi mergeţi înainte, în direcţia în care nu am mai fost până acum. Folosiţi scripetele de două ori cu a treia vacă din perete. După ce aţi reuţit să o smulgeţi de aici folosiţi skateboard-ul pentru a urca vaca pe el. Folosiţi vaca şi apoi liftul, după care va trebui să împingeţi vaca de trei ori. Deschideţi uşa şi introduceţi vaca pe care va trebui să o prindeţi cu cârligul (Hook) de pe jos. Folosiţi manivela.

Candy se trezeşte după o noapte groaznică petrecută în apropierea lui Nelson. Intraţi în baia care se vede în faţa voastră şi căutaţi o lamă de ras (Razor Blade) în dulap şi uleiul de corp (Body Oil) de pe marginea căzii. Ieşiţi din



Bună, eu sunt extraterestru.



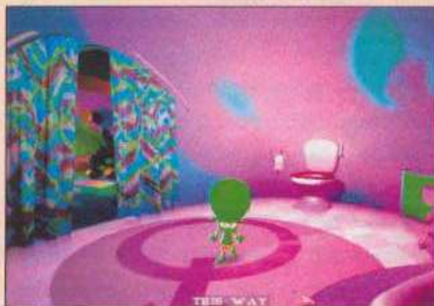
Maşină de făcut conserve de...



Înţelepciunea sa, liftul.



Reclama este sufletul comerţului.



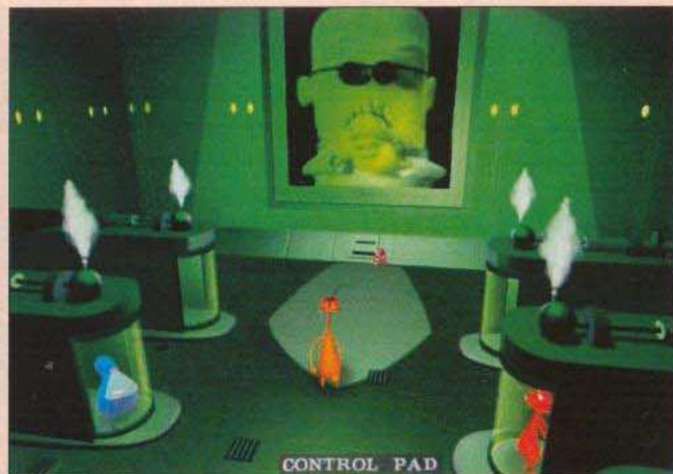
Cuibuşor de nebunii.



Unde sunt?



Asta da navă!



Conducătorul preaiubit.

baie și mergeți în partea cealaltă a camerei unde veți găsi un fotoliu gonflabil (Inflatable Cushion) ce se va dovedi foarte util. Folosiți uleiul de corp cu balamalele ușii (Hinge) pentru ca ușa să nu scârție, după care deschideți ușa și ieșiți din cameră. Mergeți spre stânga și folosiți fotoliul gonflabil cu locul în care apare scris „On The Ground". Urcați-vă pe fotoliu după care folosiți lama de ras cu acesta. Veți avea o călătorie liniștită până la etajul următor. Intrați pe ușa din față și mergeți spre dreapta ecranului. Luați furtunul de la aspirator (Vacuum Cleaner). Intrați în camera următoare. Imediat în stânga este un costum de scafandru pe care trebuie să-l îmbrăcați. Vă întoarceți și folosiți scara pentru a intra în acvariul uriaș din prima cameră. Înotați spre submarinul din acvariu (Yellow Submarine) și urcați în el. Folosiți scărița (Stepladder) de lângă acvariu. După ce ați luat peștele vă întoarceți la costumul de scafandru, ieșiți din acvariu și puneți costumul la locul lui. În bucătăria în care ați intrat și în care un mamifer mare curăță peștele cu spatele la voi veți găsi o butelie (Gaz Cylinder) în dulăpiorul (Small Cupboard) de lângă aragaz (Gas Stove). Folosiți furtunul de la aspirator cu butelia de gaz, după care dați drumul la butelie. Aprindeți aragazul. Dați un clic pe flacăra care se aprinde la aragaz pentru a lua conserva cu chili (Can of Chili) ce apare aici (fără îndoială o minune a naturii). Acum va trebui să scăpăm de cel care curăță pește. Puneți peștele pe care l-ați luat din submarin în găleata (Fish Pile) din care acesta își alege peștele de curățat. Veți avea surpriza de a vedea cum respectivul mănâncă peștele țepos pe care i l-ați dat și cum calea voastră devine liberă. Luați găleata (Bucket) de lângă frigider și intrați pe ușa din fața voastră folosind butonul din stânga (Button). Uitați-vă la tabloul de control al liftului și apăsați pe butonul doi. Când se oprește liftul ieșiți din el și mergeți pe puntea de lemn până ajungeți la o ușa din fier (Iron Curtain) deschisă un pic jos. Luați-o la dreapta. Intrați pe ușa din fier și apăsați pe butonul roșu din cealaltă parte a camerei. După ce l-ați transformat pe Candy într-o plăcintă subțire va trebui să vă întoarceți la Iron Curtain și să vă strecurați pe sub ușă. Coborâți cele trei rânduri de scări. În dreapta este iarăși o ușă de metal (Iron Curtain) pe care o deschideți apăsând pe butonul roșu de lângă. Intrați în locul unde se află vaca și cu Gorgious. Folosiți găleata cu vaca pentru a obține combustibilul mult dorit.

Area 52

Prietenii noștri nu au prea mult noroc și Bolok se pare că nu a murit sub greutatea unui dulap îmbrăcat într-un bloc de gheață. Așa că, iată-i prizonieri în laboratorul secret de la Area 52. Va trebui să încercăm să-i salvăm și din această situație. Prima dată vom lucra cu Stereo, care, datorită unor procese fiziologice incontrolabile, reușește să evadeze din blocul de sticlă în care era prins. Va trebui să mergem în josul ecranului, să ieșim din această cameră și să înaintăm până ajungem la un lift (liftul care ne întreține de fiecare dată cu câte un banc). Apăsați butonul numărul unu. Ieșiți din coridor și intrați în camera din stânga (Gas Room). În partea de jos a camerei veți găsi un rezervor de gaz de culoare verde (Green Gas Tank) pe care va trebui să-l folosiți cu instalația de umplere (Plug Gas Tank) din cealaltă parte a camerei. Gazul pe care îl introduceți va trebui să fie din cel care provoacă râsul (robinetul de lângă fața zâmbitoare). Ieșiți din această cameră și intrați în cea din partea opusă (Dissecting Room). Mergeți în stânga (End of the Cornice), folosiți ușa de aici și folosiți rezervorul de gaz cu țeava dinăuntru (Pipe Plug). Folosiți liftul de la cealaltă parte a cornișei. Mergeți spre profesorul Igor și apucați-l de picior de două ori pentru a lua cu voi piciorul acestuia. A treia oară când îl prindeți pe profesor veți lua și o cartelă magnetică (Magnetic Card). Ieșiți apoi de aici și părăsiți camera. Mergeți pe coridor până ajungeți la lift. Chemați liftul și urcați la etajul doi (Press 2). Parcurgeți tot drumul până la celulele de la care ați plecat (Area 13 Jail Cells). Mergeți spre cărămida extraterestră (Space Brick) care se găsește în una din celule. Folosiți cartela magnetică cu dispozitivul de lângă celulă (Electronic Lock) și luați cărămida. parcurgeți tot drumul până la lift și apăsați butonul trei. Înaintați și folosiți platforma (Platform) pentru a urca la următoarea ușă. Folosiți piciorul lui Igor cu dispozitivul din perete (Footchecker). Intrați în cameră.

Candy a ajuns în subsolurile laboratoarelor. Discutați cu musca (Giant Fly) de șapte ori.


Acesta este un scaun.


Așa se folosește un scaun.


Ce te faci dacă n-ai scaun?

După ce musca v-a transportat, va trebui să faceți rost de bani pentru a o plăti. Mergeți în jos și urcați scările. În partea dreaptă este un robot stricat în costumul căruia va trebui să intrați.

Trebuie să vedem ce mai face și Gorgious care a ajuns undeva unde se scurg deșeurile radioactive. Lângă el sunt niște intestine de extraterestru (Alien Guts) de care vom avea nevoie. Mai în față este și un craniu de extraterestru (Alien Skull) pe care îl vom folosi cu substanța radioactivă (Radioactive Gutter) ce se scurge de pe pereți. Vom mai găsi și un os de origine nepământeană (Small Alien Bone), după care înaintăm pe marginea subțire din zid. Combinați intestinele cu osul și folosiți-le cu barele de fier (Small Bars) ce blochează intrarea în canalul din peretele de lângă voi. În nișa în care ați intrat luați bucata de lemn (Wodden Wedge) care împiedică pistonul. Scoateți-o și pe cea din a doua nișă, după care folosiți craniul cu substanță radioactivă la barele de fier ce vă împiedică accesul. În camera frigorifică în care ați intrat va trebui să urcați pe scara din capătul celălalt și să luați cârligul (Iron Hook) liber de aici. Întoarceți-vă unde ați intrat în cameră și folosiți cârligul la țeava de gaze (Gas Pipe), după care folosiți același cârlig asupra ușii metalice de lângă scară. În partea stângă a ecranului este o cutie roșie în care se află un topor. Luați ciocănelul de lângă cutie (Small Hammer) și folosiți-l cu cutia (Fire Axe). Mergeți spre cealaltă parte a camerei, spre ușă. Ieșirea vă va fi blocată de câteva mobile. Folosiți toporul asupra scăunelului (Stool). Mergeți spre ieșire (Exit) de fiecare dată.

A sosit vremea pentru Candy să-și plătească datoriile. În canapeaua (Couch) din partea dreaptă a casei robotului veți găsi ascunși niște bani. Ieșiți din casă și mergeți spre muscă. Folosiți banii cu musca. Parcurgeți conducta în care va adus și intrați în camera cu teleportoare. Secretul acestora stă în numărul fiecăruia. După ce ați intrat într-unul va trebui să intrați apoi în acela care este suma celui în care ați intrat anterior și a celui din care ati iesit. De exemplu, intri la numărul 1 și ieși la numărul 2, înseamnă că trebuie să intri la 3. Intri la 3 și ieși la 5, atunci următorul va fi teleportorul numărul 8. Tot așa până intri la numărul 21.

Pe Stereo l-am părăsit în clipa în care intra într-o cameră destul de bine păzită. Mergeți în dreapta ecranului până ajungeți la un teleportor pe care trebuie să-l activați. În partea dreaptă a dispozitivului la care ați ajuns este un mâner (Foot Switch) pe care trebuie să-l apăsați. Folosiți cărămida pe care o aveți în inventar cu butonul roșu (Red Switch) care a apărut. Vă întoarceți la teleportor și intrați în camera a cărei ușă tocmai s-a deschis. Aici veți avea de-a face cu un joc de memorie care este de fiecare dată altfel. Va trebui să apăsați butoanele



Sfârșit...

exact în ordinea în care se aprind. După ca ați rezolvat acest puzzle se va deschide o ușă secretă, în partea opusă a camerei principale. Intrați pe această ușă și mergeți spre fotoliul de la birou.

Cu Bud nu ne-am mai întâlnit de la începutul jocului. În camera mare plină cu WC-uri alegeți-l pe cel mai mare dintre ele și folosiți-l. Mergeți spre dreapta până ajungeți la o platformă. Coborâți cu aceasta. Ce vă așteaptă este un labirint destul de întortocheat. Ca să ieșiți din labirint va trebui să mergeți după următoarele instrucțiuni: centru-jos (This Way), dreapta (Turn Here), centru-jos (Walk Here), iarăși în jos (This Way), pe cărare în jos (This Way), la fel (This Way), colțul din stânga-sus (deși pare că este capăt de drum, totuși acesta este drumul), stânga-jos, stânga-sus, sus, iarăși sus, stânga, jos (This Way), jos, stânga, sus, stânga-jos (Go Here), jos (This Way), jos, jos și melcul vine în salvarea noastră. Înaintați spre gaura de golf și intrați în ea. Luați unul dintre micii extratereștri între care ați căzut. Vorbiți cu robotul până când îl convingeți să-i faceți un masaj la picioare. După ce robotul a oprit mișcarea ventilatorului, treceți de acesta (Behind the Fan) și apoi eliberați robotul. Când ați ajuns în deșert, mergeți în partea de jos a ecranului, apoi de trei ori spre vest (West) și luați furtunul (Hose Pipe) pe care îl găsiți aici. Mergeți spre sud (South) de două ori și spre est (East) de șase ori. Luați piatra (Rock) de pe balansoar și apoi luați craniul (Skull) de pe partea cealaltă. Mergeți spre stânga și spre nord de trei ori. Folosiți goarna (Ear Trumpet) de aici, dar înainte ar fi bine să salvați pentru că altfel Etno ar suferi o moarte cruntă.

Etno este aruncat într-un prăjitor de pâine și are doar trei secunde pentru a ieși de aici. Altfel se va transforma într-un extraterestru bine prăjit pe ambele părți. Repede mergeți în josul ecranului și declanșați mecanismul de aruncare (Spring). Intrați în teleporter (Teleporter Pod). Urcați pe platforma din fața liftului (Moving Platform), nu pe cea din centrul ecranului. De aici va trebui să ajungeți cât mai sus posibil. Folosiți scările și platformele pe care le veți întâlni mai sus, inclusiv scara mare de tot care vă va duce într-o cameră unde un șoricel blochează roțile imense ale unui mecanism. Eliberați șoricelul și parcurgeți tot drumul înapoi. Mergeți la platforma mică (Small Platform) de jos și folosiți butonul verde. Astfel i-am eliberat drumul lui Bud. Ieșiți de pe platformă și, în partea de jos a camerei, veți găsi o ușă. Apăsați butonul de lângă ușă și intrați în cameră (Sieve).

Cu Stereo nu vom avea prea multe de făcut. Va trebui să îl ducem alături de ceilalți. Mergeți în jos și apoi în camera următoare.

Nu mai avem mult. Acuma trebuie să-l scăpăm pe Bud de moartea ce-l așteaptă prin deșert. Pentru aceasta va trebui să mergem în jos, la dreapta, spre est, nord și vest, după aceea iarăși dreapta. Folosiți furtunul pe care îl aveți cu țeava (Pipe) care iese din pământ. După aceea folosiți craniul cu furtunul pentru a scurta din lungimea acestuia. Mergeți pe scara rulantă din spatele construcției de pe platforma pe care ați ajuns. Îndreptați-vă în direcția opusă navei, în josul ecranului și mergeți în camera din stânga unde folosiți Control Pad-ul (peretele opus celui prin care ați intrat).

Finalul

Soarta prietenilor noștri se află în mâinile lui Candy, după ce a reușit să pună cheile navei în mâna cui nu trebuia. Folosiți scara pentru a coborî un etaj. La fel, coborâți următoarea scară și săriți jos din navă (Jump Downstairs). Folosiți liftul. Mergeți înainte și luați imensa canistră (Barrel) cu combustibil. Folosiți conducta (Pipe) de lângă canistră. Urcați în rachetă (Back to the Rocket). Folosiți roata de alimentare (Hand Wheel). Urcați la următorul etaj și folosiți maneta roșie (Red Lever). Mai urcați și la nivelul următor unde va trebui să activați motoarele navei de la butonul roșu (Ignition Switch). Acum puteți să vă relaxați și să urmăriți lungul film de final.

Sebah







Disney's Aladdin in Nasira's revenge

Un băiat, o lampă fermecată și un duh care apare doar prin frecare!

Mulți știu, au auzit despre un băiețel care a trăit cu mult timp în urmă și care a avut norocul să găsească o lampă fermecată în care locuia cu chirie de vreo țâșpe mii de ani un duh. Curios este faptul că pentru a putea vorbi cu acest duh Aladdin trebuia să frece lampa puțin cu un coeficient de frecare „miu" constant, pentru că altfel se irita în palmă. Astfel rezulta o forță de frecare optimă, iar duhul în cauză își făcea apariția într-un mod spectaculos și, bineînțeles, puțin iritat că cineva a îndrăznit să frece lampa... la rece.

După înjurăturile de rigoare, cu referire la origini, părinți și ceva rude (înjurături de care cronicile vremii nu amintesc nimic din motive de cenzură), Aladdin putea să îi ceară duhului să îi îndeplinească orice dorință. Și... uite așa, tânărul nostru și-a dorit o CĂMILĂ C Class 200 Kompressor pe care a și primit-o și cu care a pornit în lume să se dea rotund și să își caute jumătatea cu care să împartă norocul care s-a abătut asupra sa.





Scopul scuză mijloacele...

Acum că ne-am lămurit cum stă treaba cu Aladdin, lampa și prietenul său duhul cred că ar fi bine să ne afundăm puțin în detalii și să discutăm despre joc, că doar de asta ne-am întâlnit. Pentru început să facem cunoștință cu personajele. În colțul din dreapta cu șort galben și vestă neagră Alaaaaaadiiin, omul cu lampa fermecată și cu palma bătătorită de atâta frecat. În colțul din stânga se află omul în stare gazoasă cunoscut sub numele de duh sau „gini", cel care vă poate îndeplini orice dorință dacă îi frecați lampa.

Acum că am făcut cunoștință cu personajele, dați-mi voie să vă povestesc câte ceva despre acțiunea jocului. Ei bine, împreună cu prietenul nostru Alladin trebuie să ne plimbăm printr-un palat să adunăm monezi, să ne batem cu soldații și, din când în când, să discutăm cu duhul din lampă care, în loc să ne îndeplinească dorințe, ne va învăța cum să îl strunim pe Aladdin.

Asta este, nu trebuie să fim supărați pentru că vorba ceea: calul de dar nu se caută la dinți.

Îmi doresc... să se termine

Toate acestea se desfășoară într-o grafică de desen animat, care permite mai multe unghiuri de observare a acțiunii, în care personajele și mișcările acestora sunt destul de bine redate. Una peste alta, se poate spune că *Disney's Alladin in Nasira's Revenge* este un joc pe care îl recomand cu multă căldură gamerilor sub 14 ani și nu numai.

Sunt convins că acest titlu va ține copiii în fața televizoarelor până noaptea târziu și îi va face să uite pentru o vreme de filmele cu pătrat roșu. Aștept la redacție mulțumirile părinților.

AlaSnake

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Disney's Alladin in Nasira's Revenge
Gen:	Aventură
Producător:	Disney Interactive
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710













Liberogrande International

Fuga după balonul rotund

Prima oară când am văzut acest „ţedeu", am crezut că este vorba despre un joc cu război, oricum ceva de acţiune pe undeva prin Cuba, cu Fidel şi Castro sau poate cu Jack şi Rack şi când colo... vai cât de mult mă înşelam. Vorba ceea: „Vai cât de mult te poţi înşela în ziua de astăzi", spuse un arici coborând de pe o perie.

Mare mi-a fost mirarea, în momentul în care am purces în a juca *Liberogrande Internaţional* (ce pompos sună) când am văzut cu „ochii mei proprii" (mi-am permis un dublu pleonasm ca să mă dau mare că virgulă cunosc gramatică) că de fapt, este vorba despre un simplu joc cu balonul rotund, joc pe care „englejii" îl numesc football, americanii îi spun soccer, în timp ce românaşii noştri zic că şi la noi pe stadioane s-ar juca football însă fără un „o" şi un „l".

Asta înseamnă că ne lipseşte ceva. Cu această ocazie lansez o întrebare retorică: Ce nu lipseşte fotbalului românesc? Răspund tot eu: blaturile... şi nu de tort.

Io, nea Puiu şi băieţii...

Am stat eu şi m-am frământat vreo două-trei secunde să îmi dau seama care este legătura dintre titlu şi joc. După ce am sunat un prieten ca să îl întreb ce să aleg „fifty-fifty" sau „întreabă publicul", m-am hotărât, răspuns final: niciuna. Însă după alte patru secunde de şpagaturi intelectuale care au dus la serioase întinderi ale ligamentelor inteligenţei mele, am găsit o legătură între titlul jocului şi acest sport cu balonul rotund. Cuvântul cheie este... libero.



Teoria mea a fost confirmată în momentul în care am început să joc *Liberogrande Internaţional*, un simulator de fotbal cu totul şi cu totul diferit de celelalte simulatoare de acest gen pe care le-am jucat până acum (*Fifa 99, 2000, 2001, Actua Soccer* etc.)

Ei bine, în acest joc nu avem posibilitatea să controlăm pe rând fiecare jucător de pe teren aşa cum ne-am obişnuit. În *Liberogrande* ni se încredinţează un jucător care împreună cu ceilalţi zece controlaţi de calculator trebuie să formeze o echipă de fotbal capabilă să o învingă pe cealaltă. Astfel că rezultatul final al meciului nu depinde în foarte mare măsură de noi pentru că mingea ajunge foarte rar în posesia jucătorului nostru şi atunci când ajunge nu prea ştii ce să faci cu ea.

Football cu final... neaşteptat

Din punct de vedere grafic, *Liberogrande Internaţional* nu este de lepădat, fapt care îl face cât de cât digerabil. Însă după ce joci *Fifa 2001* îţi vine greu să îţi îndrepţi atenţia către un astfel de titlu. Totuşi, ideea realizatorilor acestui joc nu mi se pare a fi foarte rea, dar ştiţi voi cum stau lucrurile cu teoria şi cu practica, sunt asemănătoare şi totuşi nu au absolut nimic în comun. Cam aşa stau lucrurile şi în acest caz. Restul e fotbal şi... tăcere.

Nea Sneic

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Liberogrande International
Gen:	Miuţă
Producător:	Namco
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710









3D Future Beat

Foarte simplu, spre facerea de muzică.

Cred că trebuie să dau, într-adevăr, mai multă atenție programelor care vin cu diverse plăci de sunet. Aceasta pentru că unele din ele sunt foarte interesante, cum a fost cazul cu *Arturia Storm SE* în versiunea pentru două din plăcile de sunet de la **Hercules**, mă refer la *Muse XL* și *Fortissimo II*. Continuu prezentarea unor astfel de programe, venite „în cutie" cu o placă de sunet, în urma unei priviri atente aruncate în pachetul *Creative Sound-Blaster Live! Platinum 5.1*. Care privire mi-a dezvăluit un CD pe care scria ademenitor *3D Future Beat*. Ia să vedem ce va să însemne asta!...

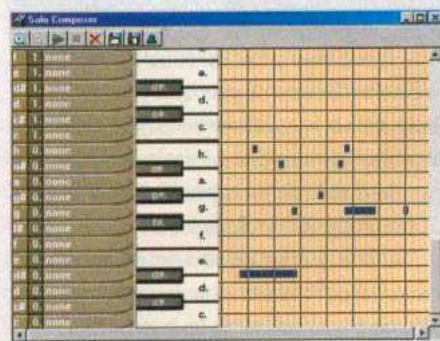
Marea învârteală

3D Future Beat este un software destinat „asamblării" de piese muzicale din bucăți ce pot fi loop-uri sau singleshot-uri. Acestea se atribuie unor piste ce pot fi editate prin diverse mijloace, mai simple sau mai amănunțite. Cea mai lejeră editare se face din fereastra principală a programului. După atribuirea pe piste a wave-urilor, acestea pot fi pornite prin apăsarea unor taste de pe un keyboard MIDI sau de pe cele ale calculatorului. În tot acest timp, dacă în prealabil a fost apăsat butonul de Record, toate operațiunile astfel executate pot fi înregistrate în timp real, pentru alcătuirea „live" a piesei muzicale.

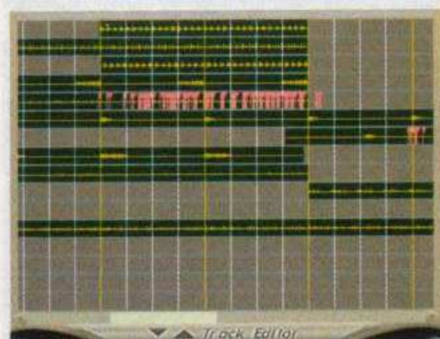
Venit cu o placă de sunet ce oferă suport extins pentru sunet tridimensional și efecte sonore de mediu (EAX vă spune ceva?), *3D Future Beat* folosește toate aceste funcții, integrându-le prin interfața sa în chiar procesul de creație a bucății muzicale. Astfel, în partea de jos a ferestrei principale a programului veți vedea un fel de radar, foarte asemănător cu cel din *Elite* (da, space shooter-ul de pe vremea Z80). În chiar timpul înregistrării live a piesei, veți putea selecta o anumită pistă, și să o deplasați pe „radar" în jurul vostru. Aceste mișcări vor rămâne în materialul piesei, și vor fi reproduse la următoarele audiții.

Pe lângă exploatarea *SB Live! Platinum 5.1* sub aspectul poziționării tridimensionale a sunetului, 3D Future Beat ajută și la crearea unui mediu acustic potrivit cu piesa în lucru, iar aceasta prin posibilitatea aplicării asupra materialului sonor a presetărilor EAX aflate în colecția utilizatorului. Menționez că aceste preseturi pot fi editate cu ajutorul altor utilitare ale *SB Live! Platinum 5.1*, ce sunt livrate sub formă de componente ale aplicației *Live!Ware*.


Fereastra principală a 3D Future Beat.



Solo Composer.



Track Editor.



Drum Editor.

În amănunt

Partea frumoasă a lucrurilor nu se termină, însă, aici. Ceea ce mi-a plăcut la *3D Future Beat*, luând în considerare faptul că este o aplicație „în cutie cu", este existența unor mijloace mai precise de editare a pistelor, pe lângă cele aflate în fereastra principală a programului. Astfel, există fereastra Solo Composer, de tip Piano Roll, în care introducerea notelor se face ca la orice sequencer MIDI care se respectă. Apoi, un întreg sequencer analogic, numit firesc Drum Editor, este prezent în *3D Future Beat* pentru editarea cât mai simplă și mai intuitivă a pistelor de tobe.

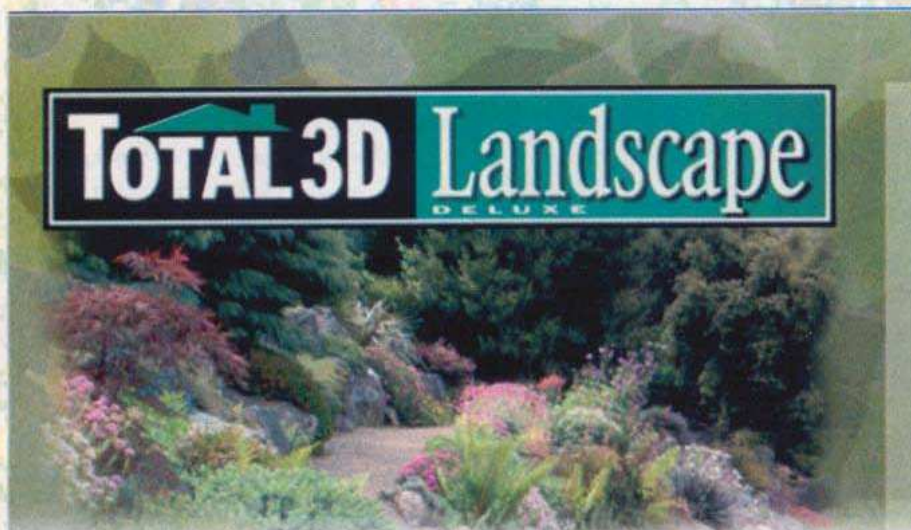
Pentru o vedere generală a pistelor există fereastra Track Editor, în care se vor putea executa operațiuni primare de tip copy, cut, paste, insert sau repeat. În cazul în care doriți să editați și fișierele wave pe care le folosiți în piesă, utilitarul Wave Editor oferă această posibilitate, dar la un nivel strict bazal (adică reluați partea cu copy, cut, insert, paste), la care se adaugă efecte precum cele de ecou, delay, chorus, stretch, invert sau reverse. Se poate edita împachetarea wave-ului sub aspectul amplitudinii, pe lângă funcțiile mai simple de Fade In și Fade Out.

Peste o mie

În pachetul *SB Live! Platinum 5.1*, programul *3D Future Beat* vine pe propriul său CD, nu la grămadă, pe obișnuitul „CD cu drivere și aplicații". Asta înseamnă că *3D Future Beat* înseamnă o cantitate suficient de mare de informație pentru a fi necesară o astfel de stocare. Într-adevăr, nu am fost dezamăgit în presupunerea mea - pe CD-ul *3D Future Beat* se află peste o mie de sample-uri sonore. Adică, peste o mie de fișiere wave ce conțin o grămadă de fraze muzicale, efecte sonore, loop-uri și single shot-uri, uimitor de bine realizate pentru o aplicație aparent modestă. Unele fraze de synth precum și efectele sonore sunt de-a dreptul pur și simplu... Sub acest aspect, *3D Future Beat* primește de la mine o mare bulină albă și o recomandare către voi, cei dornici de a face muzică într-un mod cât mai simplu, și cu rezultate decente, ce pot fi chiar surprinzător de plăcute pentru urechea consumatorului de muzică de dans.

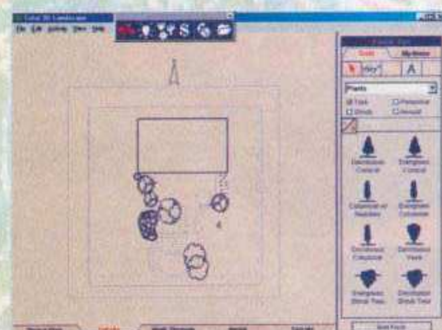
Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Techland
Distribuitor:	în kit-ul SB Live! Platinum 5.1
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041



Dacă nu vrei să lași aranjarea grădinii în seama cârtițelor ...

Firma **Broderbund** a demonstrat până acum o foarte serioasă preocupare pentru aducerea proiectării caselor și a „acareturilor" acestora la un nivel cât mai accesibil utilizatorului de rând. Astfel, mai multe serii de programe distribuite sau produse de **Broderbund** (mare parte deja prezentate în revista noastră) oferă celor interesați, prin folosirea unor minime cunoștințe de desen de construcție și a unei modularizări aproape complete, posibilitatea de a pune pe monitorul calculatorului a unui proiect de locuință cât mai apropiat de imaginația și nevoile utilizatorului. În cazul de față este vorba, însă, de un program care se ocupă de cele aflate în jurul casei. Sau, mai bine zis, cele în mijlocul cărora se află aceasta.



Vederi 2D și 3D în grădina japoneză.



În grădiiina casei meele ...

... e copaaaacuul ... spunea Aurelian Andreescu prin anii '70, într-unul din hit-urile de bun gust ale muzicii ușoare românești. Problema este, ce fel de copac? Sau, nu cumva este mai indicat să nu fie un copac, ci mai mulți? Ori, să lăsăm deoparte copacii și să încercăm cu tufele și boschetii? O fi mai bine atunci să folosim numai flori și floricele? Poate că este mai indicat să le punem pe toate laolaltă, într-un inspirat amestec de copaci, arbuști, tufe, boscheți, flori și floricele.

Dacă vreți să vedeți cum vor sta lucrurile cu „plănțile" împrejurul casei voastre, unul din cele patru module ale *Total 3D Landscape Deluxe* se ocupă tocmai de acest aspect. Este vorba de o imensă colecție de plante precum și de obiecte și elemente de ornament specifice grădinilor, toate acestea aflându-se într-un număr de peste 4500.

Pe o stâncă neagră ...

... într-un vechi castel ... sunt cuvintele unei romanțe din vechi. Carevasăzică, degeaba avem ditai grămada de plante din care să alegem pentru împrejurul casei, dacă nu avem și terenul pe care să le așezăm. C-o fi stâncă, c-o fi deal sau colină, ori o câmpie în care trebuie să iscăm noi oarece tumuli, gurguie sau mameloane de pământ cu scop declarat ornamental, toate aceste elemente se pot modela 3D cu ajutorul unuia din cele patru module de care vorbeam mai sus. Este vorba de Slope Builder, care, cu un minim de efort și de cunoștințe vă permite să „frământați" și să răscoliți tridimensional pământul din jurul casei voastre după pofta inimii. Și vă rog să mă credeți că nu este puțin lucru să puteți terasa, adăuga trepte, irigații sau chiar o piscină!

Zâmbiți, vă rog ...

... ha-ha-ha-ha!! ... dar nici chiar așa ... Cu cântec pionieresc - înainteee, marș! - ajungem la al treilea modul al *Total 3D Landscape Deluxe*, și anume la cel care permite transformarea în peisaj 3D a unor poze luate din realitate. Cum ar veni, voi faceți o poză a casei voastre, iar apoi o aplicați în peisajul virtual creat după cum arată sau vor trebui să arate împrejurimile casei. Se poate folosi în acest scop un procedeu simplu, adică aplicarea pozei ca un afiș, sau ca un panou la scară în peisajul 3D. Dezavantajul este că veți putea privi dintr-un singur unghi la peisaj, adică strict din poziția din care a fost luată imaginea casei.

A doua metodă oferită de modulul 3D Photo este puțin mai complicată, dar la rândul ei suficient de simplă. Se creează un model foarte simplu al casei, și pe suprafețe se aplică porțiunile corespunzătoare din fotografia casei. Acest model este mult mai apropiat de realitate, mai ales sub aspectul posibilității rotirii punctului din care se privește întregul ansamblu casă-grădină realizat cu *Total 3D Landscape Deluxe*.

La căsuța aalbăăă ...

... sunt atâtea flori la ferești... Numai că, vezi bine, nu ar fi rău să știm ce fel de flori sunt acelea, și cum trebuie îngrijite, de la pregătirea solului și însămânțare, apoi pe parcursul creșterii și dezvoltării lor.

Iar dacă plantele se îmbolnăvesc sau au paraziți, iarăși ar fi de mare folos să aflăm cum putem detecta sursele unor astfel de probleme, și care ar fi soluțiile. De aceea, cel de-al patrulea modul al pachetului *Total 3D Landscape Deluxe* conține „Better Homes & Gardens", un ghid complet al grădinarului, alături de care „Sunset" este o adiție fericită, deoarece este un „rezolvitor de probleme grădinărești".

Pe cuprinsul a patru CD-uri, pachetul multimedia *Total 3D Landscape Deluxe* se dovedește complex, dar foarte bine orientat către utilizatorul care dorește să obțină un efect maxim cu minim de efort și studiu. Cu ajutorul celor patru module ale sale, *Total 3D Landscape Deluxe* este un program util celor care doresc să vizualizeze împrejurul casei, grădina, la un mod care, altfel, ar fi rămas doar apanajul imaginației.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	GoodHome.com
Distribuitor:	Broderbund
Ofertant:	Monosit Conimpex
Tel:	01-3306351



Final Fantasy — The Spirits Within

Sunt convins că nu există un gamer adevărat care să nu fi auzit de *Final Fantasy* și care să nu îl fi jucat măcar o dată, și asta pentru că este vorba despre un joc care a fost și se află încă în topul preferințelor noastre. Dată fiind celebritatea acestui joc, cei de la **Columbia Pictures** s-au gândit că nu ar fi rău să producă un film cu același titlu.

Final Fantasy - Spiritul din noi (în traducere liberă) este primul lung metraj despre care se poate spune că este realizat integral cu imagini generate pe calculator. Regizorul acestui film este creatorul lui Final Fantasy pe numele său de botez Hironobu Sakaguki. Filmul introduce noțiunea de „photoRealism” în special la realizarea personajelor umane. Astfel că eroina filmului, Aki Ross, este realizată ca un star de cinema hollywoodian, ceea ce ne poate face să credem pentru o clipă că cei pe care îi vedem sunt actori adevărați și nu doar niște personaje create pe calculator.

Subiectul filmului - care urmărește pe cel al jocului - ne aduce în fața ochilor lupta eternă a umanității pentru supraviețuire în fața invadatorilor din spațiul cosmic. Așadar, *Final Fantasy - The Spirits Within* este un science - fiction care îmbină aventura cu imagini surprinzătoare și de ce nu spectaculoase, imagini realizate în întregime pe calculator

Distribuit de: InterComFilm Romania S.A.
Data apariției: 03 august 2001





Tombola LEVEL InterCom Film

Vă oferim în acest număr cinci tricouri „Final Fantasy".

1 Cum se numeşte regizorul filmului?
a) Mitsumi Nyagara b) Hironobu Sakaguki c) Akiro Kurosawa

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

8/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Star Ocean the Second Story".

1 **Câţi jucători de fotbal se pot controla în jocul „Liberogrande International"?**
a) 11 b) 10 c)1

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

8/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Câştigătorii lunii iunie



La concursul **LEVEL** organizat împreună cu **Ubi Soft**, jocul *Rayman 2* a fost câştigat de către **Kasa Jozsef** din Satu Mare

LEVEL şi **InterCom Film** au oferit câte un tricou Tomcats următorilor:
Borota Alin (Santău, jud. Satu Mare), **Georgescu Alexandru** (Sânnicolau-Mare, jud. Timiş), iar pentru **Kavinschi Cătălin** (Bucureşti), un CD „Someone like You"

LEVEL şi **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation „Spyro-Year of the Dragon" următorilor:
Glăvan Octavian (Ploieşti), **Mocanu Raluca** (Timişoara), **Sztrastyuk Robert** (Sighetu Marmaţiei - Maramureş), **Marin Liviu Gabriel** (Bucureşti), **Enache Octavian Cezar** (Galaţi), **Oneţ Constantin** (Câmpeni - Alba), **Gorgan Alin** (Codlea - Braşov), **Pop Radu** (Baia Mare - Maramureş), **Miron Vlad** (Turda - Cluj), **Baciu Adrian** (Vaslui)

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie la numerele de telefon 068-415158 sau 068-418728.



Multimedia pe bucăţi

Calculatorul oricărui gamer este (sau cel puţin aşa ar trebui) un adevărat complex multimedia. În următoarele pagini vă prezentăm câteva „bucăţi" care ar putea poposi şi pe la casa voastră. Având în vedere faptul că scrisorile voastre (aşa cum reiese şi din cele prezentate la rubrica „Troubleshooting") toţi vă gândiţi la componente noi, ar fi poate cazul să aruncaţi o privire şi spre cele care au fost supuse testelor luna aceasta în laboratorul nostru.

Typhoon - Eagle Gamepad

Eagle Gamepad este un model produs de firma **Typhoon**, o firmă mai puţin cunoscută pe piaţa din România. La o primă vedere, este de remarcat designul acestuia (de unde vine şi numele *Eagle*). Acest model de gamepad este prevăzut cu opt butoane, dintre care două cu funcţia de turbo, la care se mai adaugă şi nelipsitul D-pad optdirecţional. Acest D-pad, cu care este prevăzut, spre deosebire de alte modele, are o funcţionare destul de greoaie. Adaptarea gamerilor la acest model de pad (jucători care au mai avut contact şi cu alte tipuri de gamepad-uri sau joystick-uri) este destul de grea, deoarece amplasarea butoanelor produce disconfort în timpul jocurilor. Pachetul conţine un mini-manual scris în şase limbi, în care sunt explicate foarte pe scurt instalarea gamepad-ului şi conectarea acestuia la calculator, la care se mai adaugă o descriere sumară a funcţionalităţii butoanelor şi a proprietăţilor pe care acestea le au. Acest tip de gamepad, nu este prevăzut cu drivere, instalarea lui realizându-se prin intermediul driverelor de bază din Windows, configurat pe poziţia de 4 axe şi 4 butoane (cu acesta caracteristică, două butoane rămân fără funcţionalitate). Un alt punct slab este reprezentat de lipsa force feedback-ului, acest model neavând această caracteristică. Conectarea gamepadului la calculator se realizează la portul pe care orice placă de sunet îl oferă pentru aparatura de acest gen.



LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Typhoon
Ofertant:	Tornado Sistems
Tel:	01-3127507
Preţ:	7 USD (fără TVA) şi nici nu face mai mult

Genius Optical NetScroll

De curând la redacţia **LEVEL** a sosit şi acest mouse, care nu este unul oarecare, ci unul optic. Cred că vă aduceţi aminte ce înseamnă un mouse optic. Un mouse fără biluţă, (ştiţi voi de care) ce ne mai dă din când în când bătăi de cap. Acest mouse produs de renumita firmă **Genius**, foloseşte un senzor optic şi un procesor digital de semnal. Senzorul optic trimite până la 1500 de semnale pe secundă procesorului digital, pentru a dertermina exact poziţia cursorului pe ecranul dumneavoastră. Acest senzor asigură „şoricelului" o mişcare lină şi fară „denivelări". Mouse-ul este prevăzut cu patru butoane, la care se adaugă nelipsita rotiţă de scroll (care este, evident, şi buton), pe care producătorii au numit-o „Magic-Scroll". Numele vine de la o foarte importantă funcţie care o are acest buton, aceea de a ajuta utilizatorul în timpul „navigării" pe Internet, şi nu numai. O noutate este reprezentată de prezenţa celor două butoane laterale, care, prin funcţiile pe care le au implementate, fac legătura cu diverse link-uri, sau unelte (ca de exemplu mărirea anumitor zone de pe paginile din Word sau Internet Explorer), nefiind nevoie de a mai utiliza tastatura.

Ca un punct în plus la partea de design, acest mouse are inclus şi un led, care se aprinde în funcţie de mişcările pe care acesta le face. În cutia în care este ambalat acest mouse (care merită meţionată, pentru că are un design care îţi atrage atenţia) mai sunt prezente o dischetă cu diverse programe de instalare pentru Windows 98, una cu drivere pentru Windows 2000 şi un mini-manual scris în cinci limbi de circulaţie internaţională (nici una dintre ele nefiind româna, dar asta-i poveste veche). De menţionat este faptul că acest model de mouse se găseşte pe piaţă în două modele, diferenţa dintre ele fiind modul de conectare la calculator, USB sau PS/2. Modelul testat de noi este unul cu un mod de conectare ce se realizează prin portul de USB. Alte deosebiri între cele două modele nu există.



LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Genius
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preţ:	31 USD (fără TVA)



Butterfly nVIDIA GeForce 2 MX AGP VGA



Ei bine, m-am hotărât ca în acest număr să încerc să vă prezint şi o placă video. Motivul hotărârii mele este lesne de înţeles: multitudinea de plăci video care bombardează piaţa în acest moment. Nu am luat pentru testare o placă foarte scumpă, dar nici foarte slabă (din punct de vedere al performanţelor). Staţi liniştiţi, nu am să vă bat la cap cu fel de fel de caracteristici şi valori pe care acceleratoarele grafice le scot în anumite jocuri sau la anumite rezoluţii. Scopul acestor rânduri este acela de a încerca să vă lămurească în anumite privinţe. De ce acest lucru? Deoarece am primit zeci de scrisori la redacţie, foarte multe mesaje pe forum şi mail-uri de gen: „Care placă video este mai bună, sau ce firmă îmi recomandaţi?". Greu de lămurit pe toată lumea, deoarece există fel de fel de configuraţii, şi deci, nu se poate vorbi până la cel mai mic detaliu la modul general. Am să încerc o scurtă prezentare a ceea ce ei (adică Butterfly) numesc GeForce2 MX cu TV Out.

Această placă este produsă de Butterfly şi are integrat un chipset GeForce 2 MX 200, ajutat de 32 MB RAM. În comparaţie cu un GeForce 2 Ultra (64 MB), rezultatele din testele efectuate, se încadrează undeva pe la jumătatea valorilor, din punct de vedere al performanţelor. Valorile cele mai mari au fost obţinute în Unreal Tournament, unde la o rezoluţie de 1024x768 pe 16 biţi a obţinut un punctaj de 85,48. Acest tip de placă este destinat în special sistemelor medii (din punct de vedere al performanţelor şi dotării), care nu cer performanţe 3D foarte ridicate, având un raport preţ/performanţă acceptabil.

Punctul forte al acestei plăci este prezenţa unor conectori pentru ieşire TV. Conectarea la TV se realizează atât prin semnal de tip Compozite, cât şi prin S-Video. În pachet, pe lângă CD-ul cu drivererele de instalare şi un mini-manual, se mai află şi un cablu pentru realizarea conexiunii cu un TV. Driverele de pe CD-ul de instalare sunt cele standard, adică cele de referinţă pe care oricine le poate lua de pe site-ul NVIDIA. Ceea ce vă recomandăm pentru această placă este să aveţi (pe cât posibil) cele mai noi drivere Detonator.

Bogdan S.

LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Butterfly
Ofertant:	Senorg
Tel:	01-2331679
Preţ:	72 USD (fără TVA)

Logitech QuickCam Pro 3000

Fiind cel mai nou produs Logitech în domeniul WebCam-urilor, QuickCam Pro 3000 se înscrie foarte bine în gama produselor acestei firme. Odată cu creşterea numărului de utilizatori Internet, acest gen de produse devine din ce în ce mai dezirabil şi la noi, românii. Designul, uşurinţa instalării şi a utilizării acestei camere o recomandă oricui are o conexiune Internet cu o viteză suficientă.



Dintre capabilităţile sale, cea care ne-a plăcut cel mai mult este imaginea oferită, care este suficient de cursivă pentru a nu deranja, şi asta la rezoluţia de 640 x 480 (probabil bus-ul USB este utilizat la maxima lui capacitate). De asemenea, camera are un microfon încorporat şi, având la dispoziţie interfaţa USB, nu necesită nici un fel de alimentare suplimentară, mulţumindu-se cu puţinul curent pe care USB-ul îi oferă.

Nici partea software nu este deloc rea, cele trei CD-uri care însoţesc camera conţinând drivere (primul), programul MGI VideoWave III SE - cel de-al doilea CD (un software capabil, folosit pentru editare video), iar pe cel de-al treilea este un program de editare a pozelor pe care le puteţi face cu QuickCam Pro 3000, program venit tot de la MGI: PhotoSuite III SE.

Decibelu

LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Logitech
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preţ:	89 USD (fără TVA)



Hercules Gamesurround Fortissimo II

Trebuie de la bun început să recunosc faptul că sunt impresionat de evoluția plăcilor de sunet produse de **Hercules**. Dacă în cazul plăcii *Hercules Gamesurround Muse XL* am fost surprins plăcut de bundle-ul software, care include și *Hercules Storm 1.5 SE*, despre care am scris deja la rubrica de multimedia, în ceea ce privește *Gamesurround Fortissimo II* este vorba de mai mult decât atât.

Adică, pe lângă faptul că pachetul *Gamesurround Fortissimo II* conține la rândul său *Hercules Storm 1.5 SE*, placa în sine, hardware-ul propriu-zis, impresionează sub multe aspecte. Și aș vorbi aici în primul rând de faptul că Gamesurround Fortissimo II accelerează hardware până la 52 de canale audio 3D. Tehnologia utilizată pentru poziționare este Sensaura, și suportă toate API-urile folosite de producătorii de jocuri: DirectSound 3D, EAX 1.0, EAX 2.0, A3D 1.0, MacroFX, MultiDrive, ZoomFX, EnvironmentFX. Responsabil pentru accelerarea audio 3D în hardware este procesorul Crystal CS4624, care la puterea sa de 255MIPS este capabil să ducă în spate toată sarcina acestei accelerări, fără a încărca procesorul calculatorului.

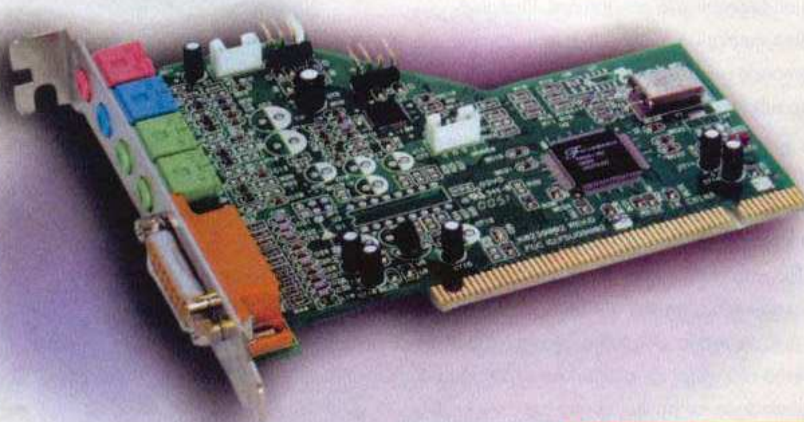
Despre calitatea poziționării tridimensionale a sunetului în jocuri nu am de spus decât de bine. Este impresionant felul în care Sensaura au reușit practic să ajungă din urmă pe „marii" sunetului 3D (**Creative** și foștii **Aureal3D**), iar în timpul jocului am simțit utilitatea acestei evoluții. Poziționarea audio 3D, atât în căști cât și în patru boxe este excelentă, practic ireproșabilă. Mai ales că Elevation-ul (poziționarea sus/jos) a fost mult îmbunătățită, iar efectele de mediu (reverb, ocluzii) au ajuns la rândul lor la calitatea oferită de EAX-ul celor de la **Creative**.

Celor dornici de o calitate cât mai bună a audiției muzicale, le dau vești bune despre *Gamesurround Fortissimo II*. Cele două canale stereo de ieșire (pentru boxe față/spate) sunt deservite de convertoare pe 20 de biți, de foarte bună calitate, care asigură o dinamică și o claritate deosebite. La acestea se adaugă un egalizator hardware pe zece benzi, cu gain de +/-10dB. Există o ieșire dedicată pentru căști, precum și o intrare optică digitală și o ieșire optică digitală. Aceasta din urmă poate fi folosită pentru a transmite semnal digital în format AC-3 către un decodor Dolby Digital extern. În acest scop prezența în bundle-ul software al *Gamesurround Fortissimo II* a programului *Cyberlink PowerDVD ver. 3.0* este de bun augur. La acesta adaug și *MusicMatch Jukebox, Acid XPress* și *Voice Commander 2*, la rândul lor prezente în cutia *Gamesurround Fortissimo II*.

Placă de sunet despre care am numai cuvinte bune de apreciere, deoarece se dovedește impresionantă atât în ceea ce privește jocurile, calitatea audio sau software-ul inclus, fiind unul din cele mai avantajoase produse din domeniu sub aspectul calitate(performanțe)/preț.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Hercules Technologies
Ofertant:	UbiSoft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	41 USD

Genius Sound Maker Live/Live 5.1



Primul lucru care îți „sare în urechi" la audiția muzicală cu aceste plăci de sunet **Genius** este calitatea mediocră a redării sonore. Lipsa de dinamică și sunetul ușor alterat îți dau senzația că asculți o placă de sunet al cărei preț este de la 20 USD în jos. Ceea ce este pur și simplu perfect adevărat. Aspectul sub care aceste două plăci de sunet devin cu adevărat interesante este, însă, cel al jocurilor.

Iar asta pentru că tehnologia utilizată pentru poziționare audio tridimensională este Q3D Interactive, de la Qsound - un nume foarte important în decodarea audio surround. Această experiență le-a permis crearea unui API foarte capabil în domeniu, și anume acest Q3D Interactive, care permite o poziționare foarte exactă și credibilă a sunetului în patru boxe, poate cea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Kye Sysgtems Corp.
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	15 USD



mai reușită pe care am auzit-o până în acest moment. În căști, lucrurile stau bine, dar nu la fel de bine, aici Q3D cedând mult teren în fața rivalilor Sensaura și EAX.

În ceea ce privește accelerarea propriu-zisă, aceasta se bazează în întregime pe procesorul sistemului, deoarece controlerul audio de pe plăcile de sunet Genius Sound Maker Live/Live 5.1, și anume Forte Media FM801, nu suportă accelerare hardware a surselor audio 3D. De aceea, în mixerul de setare Q3D există opțiuni pentru selectarea nivelului de utilizare a procesorului, prin care se poate „la o adică" renunța la Elevation sau la Interpolated Sample Rate Conversion (aceasta din urmă îmbunătățește calitatea sunetelor a căror înălțime variază dinamic). Se poate renunța și la reverb, dar acesta este oricum de foarte joasă calitate, și nu este dinamic, deci nu se modifică în funcție de tipul incintei în care se află jucătorul la modul virtual.

Acum, firește, ne putem pune întrebarea cât de important este dacă accelerarea audio 3D se face hardware sau software. Răspunsul meu este că diferențele între cele două moduri de accelerare sunt doar de 1-3 frame-uri într-un UT, atâta timp cât procesorul vostru are minim 700 MHz sub capotă. Adică, practic, aproape nici o diferență. La aceasta contribuie, însă, tocmai slaba calitate a reverbului oferit de Genius Sound Maker Live/Live 5.1. Asta pentru că reverberația este un mare consumator de resurse, atât de procesare cât și de memorie.



Întrebarea pe care vreți să o puneți se simte ițindu-se sfioasă pe buzele voastre: „Bine, bine, drăguță, ne lămuriși cu 3d-ul audio, totul este OK pe partea asta, dar, care este diferența dintre cele două plăci de sunet - Genius Sound Maker Live și Genius Sound Maker Live 5.1?". Diferența constă în faptul că, la cele două ieșiri față/spate ale Genius Sound Maker Live, versiunea Genius Sound Maker Live 5.1 adaugă și câte o ieșire pentru boxa Center și pentru Subwoofer. Ambele plăci de sunet sunt, însă, dotate cu wavetable-ul software Yamaha S-YXG50, și atât, în ceea ce privește dotarea software.

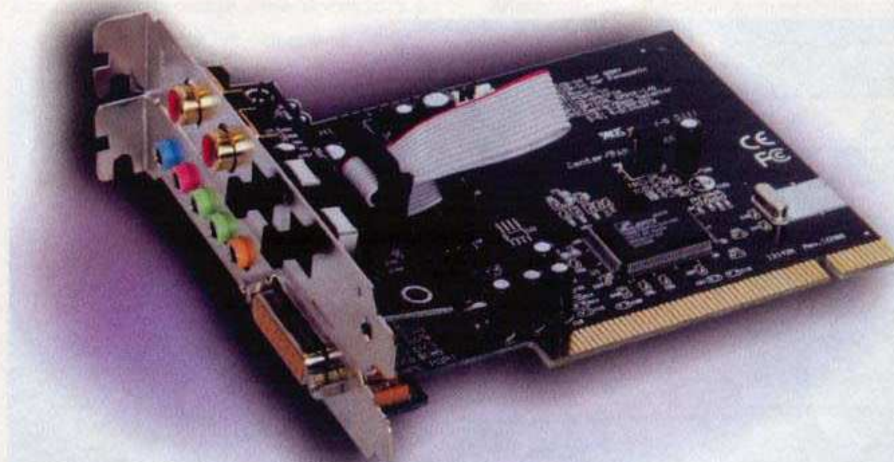
Oricum, având în vedere prețul lor, cele două plăci de sunet de la Genius mi se par pur și simplu cinstite, oferind exact ceea ce este de așteptat în zona lor de cost.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Kye Sysgtems Corp.
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	20 USD

Hitpoint Apollo

Placa de sunet Hitpoint Apollo este un design centrat pe procesorul audio C-Media CMI8738. Mai corect este, însă, să spunem că acesta este un controler audio deoarece nu are funcții de procesare audio reală. Dimpotrivă, CMI8738 folosește procesorul calculatorului și memoria acestuia pentru a realiza accelerarea audio 3D în jocuri. Rezultatul acestei accelerări pe căi software este unul mediu sub aspectul calității. La modul practic, jocul nu este încetinit, dar la creșterea numărului de surse audio tridimensionale, apar problemele: erori de poziționare, întreruperi ale sunetului, tăieri ale „cozii" reverbului. Tot din cauza faptului că Hitpoint Apollo folosește pentru accelerare CPU-ul sistemului implementarea EAX este modestă la rândul ei calitatea reverberațiilor fiind inferioară celei oferite de Hercules Fortissimo2 sau de seria SB Lifel de la Creative.

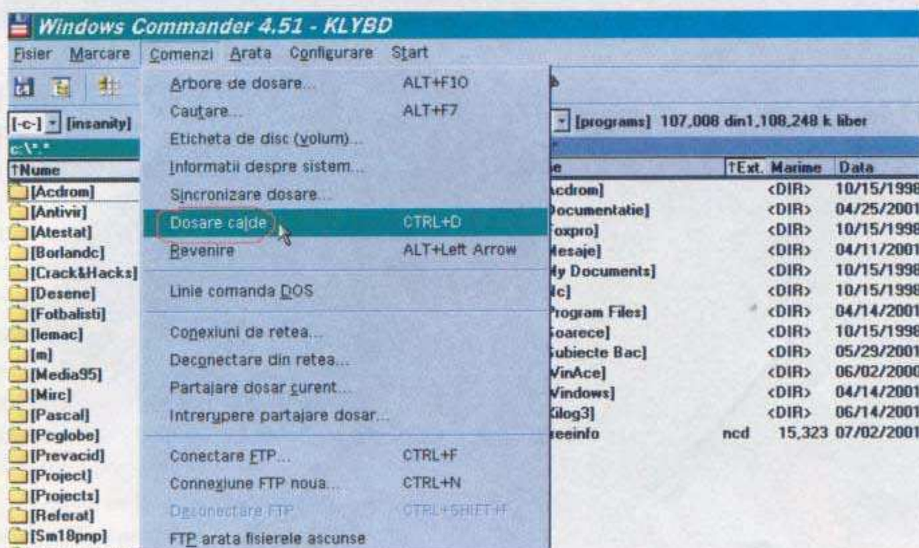
Tehnologia folosită de Hitpoint Apollo pentru poziționarea audio tridimensională este CRL3D, adică o versiune mai veche a tehnologiei Sensaura actuală. Acest fapt este, din păcate, foarte pregnant resimțit în calitatea psihoacustică a poziționării tridimensionale sub aspectul preciziei acesteia. Totuși, printre avantajele plăcii de sunet Hitpoint Apollo trebuie să numărăm câteva atunci când ajungem la partea de DVD entertainment a acesteia. În primul rând Hitpoit Apollo oferă ieșire pe șase canale audio (front, rear, center/subwoofer). Apoi această placă de sunet este livrată la pachet și cu un DVD player software, anume Inter Video WinDVD. Acest player DVD face decodarea Dolby Digital pe căi software și poate fi folosit la audierea coloanei sonore a DVD-urilor în format 5.1, folosind cele șase canale de output ale Hitpoint Apollo. Ca un alt bonus al plăcii menționez faptul că aceasta oferă ieșiri și intrări digitale atât în format S/PDIF cât și optice.



Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Hitpoint
Ofertant:	ICG
Tel:	01-217343
Preț:	29 USD

■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



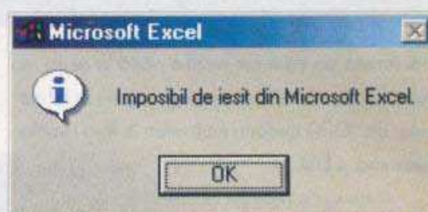
Dosarele X sunt cu noi - imagine primită de la Ovidiu Tarau.

Titlu anunt	Marca	Model	An fabricatie	km parcursi	Pret
URGENT!!! Ford Sierra	Ford	-	1988	40000	1800 USD
vind dacia 1310 din 1983	Dacia	1310	1983	100000	500 USD
dacie cu motor WV (omologata 2001)	Dacia	1310	1988	10200	2000 USD
cielo auriu	Daewoo	Cielo	1997	35	3500 USD
MAZDA 626 Limuzina	Mazda	626 Sedan	2001	140000	3250 USD
VINZARE	Volkswagen	Golf	1983	200000	1500 USD
vinzare	Fiat	-	1985	100200	800 USD
vand dacia	Dacia	1310 LX	1992	120000	28000000 USD
OPEL VECTRA TD 1.7	Opel	Vectra	1994	114000	13000 DM
Vand jeep cherokee	Jeep	Cherokee	1990	214000	13500 DM

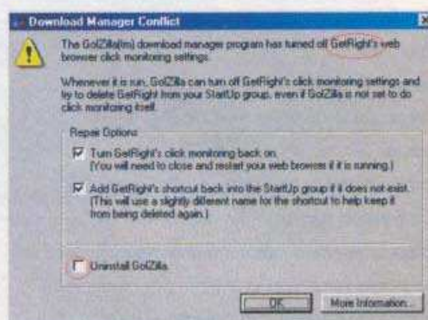
Cam scumpă Dacia în zilele noastre - imagine primită de la Mărgineanu Andrei



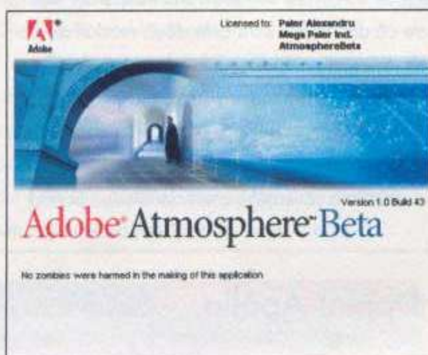
Probabil că acea cifră este de fapt numărul de kilometri de linie electrificată - imagine primită de la Răzvan Răcăşanu.



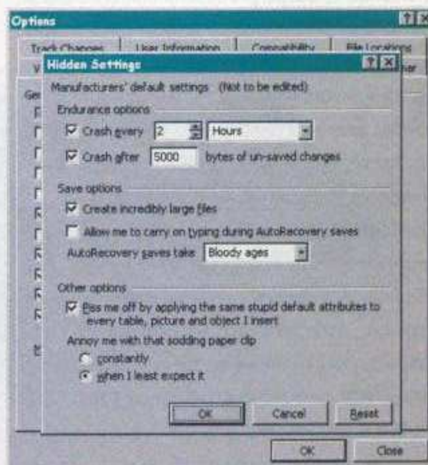
Nuuu, lăsaţi-ne să ieşim de aici!!! - imagine primită de la Tudor Georgescu



Getright hates Gozilla (mesajul din imagine este afisat de Getright) - imagine primită de la Mitza



Comentariul din josul imaginii cred că a fost pus la cererea Asociaţiei Zombiilor Profesionişti!!! - imagine primită de la Paler Alexandru.



Nouă ne-a plăcut mult de tot opţiunea cu paper clip-ul. -imagine primită de la Cătălin Păvălaşc

Câştigătorul nostru de luna aceasta este - Păvălaşc Cătălin

Service autorizat

Cititorii întreabă, redactorii răspund!

Ne reîntâlnim și în această lună cu vechile probleme cu care se confruntă orice gamer ale zilelor noastre: „să îmi cumpăr un alt procesor, sau mai bine îmi schimb placa video?". Majoritatea scrisorilor primite la redacție pun semne de întrebare din ce în ce mai mari, în legătură cu această problemă arzătoare a upgrade-urilor. De ce se întâmplă acest lucru? Să fie oare de vină această avalanșă de noi produse care efectiv s-au năpustit pe piața din România? Până când aceste lucruri se vor mai liniști, noi încercăm să vă ajutam, cu gândul de a vă mai scăpa de ceva probleme.

BogdanS.

Gogeneață Ionuț - Iași

Am un P II Mendocino la 566 cu 128 MB RAM, și vreau să-mi iau un GeForce 2 MX Dual Head cu 64 MB și TV Out, și încă 128 MB RAM. Ce altceva mi-ar mai trebui pentru un sistem optim, și cât la sută (credeți voi) o să fie sistemul meu bun pentru noile jocuri?

R: Nu știu exact (nu ai menționat de cât ai HDD-ul sau ce placă de bază ai), probabil un HDD mai mare, jocurile sunt foarte mari „mâncătoare" de spațiu.

Părerea mea este că vei avea un sistem 90-95% bun pentru jocuri, cu condiția să îți configurezi jocurile la niște parametri optimi.

MM - București

Am un AMD K6-2 la 266 MHz, 96 MB RAM, HDD de 2 GB, și placa video (întâmpinată cu tobe și fanfară), un ATI RAGE PRO EXPERT 2000 la 16 MB! Spuneți-mi, care ar fi cel mai indicat procesor pentru mine?

R: Un procesor „indicat" pentru tine ar fi unul la 700 - 800 MHz. Producătorul sau modelul îl alegi tu, în funcție de care îți place ție (bineînțeles, cu tot cu placă de bază, memorii ș.a.m.d.).

Baraonici Silviu - Scăeni, PH

Aș avea și eu niște întrebări, dacă se poate: (se poate)

1. Cam la ce preț ar ajunge un PC Athlon Thunderbird K7 1000 MHz, 128 MB RAM, HDD Quantum 20,4 GB, 7200 rpm, NVIDIA GeForce 2 MX 400, 32 MB; 15" ELR, MPRII; 40x Teac ..... bla, bla, bla ?

2. Ce preț are Voodoo 5? Este mai bună decât GeForce 2 MX 400?

3. Să presupunem că am un PC cu o placă de bază cu sound-ul inclus. S-ar putea trece la o placă de sunet mult mai performantă decât cea integrată în placa de bază?

R: La prima întrebare nu te prea pot ajuta prea mult, deoarece prețurile variază de la o firmă la alta. În schimb te pot sfătui să iei toate firmele care vând calculatoare la rând și să culegi oferte.

Mergi acasă și începi să le studiezi, și îți dai seama singur cam cât costă. La capitolul performanțe, între Voodoo 5 și GeForce2 MX 400 îți pot spune că Voodoo5 a obținut un scor mult mai bun în cadrul testelor efectuate de noi.

În legătură cu placa de bază, bineînțeles că poți pune o placă de sunet mai bună, cu condiția să poți dezactiva codecul de sunet de pe placă. Acest lucru se realizează fie din BIOS, fie cu ajutorul unu jumper de pe placa de bază, fie deloc, dacă producătorul nu a prevăzut acest lucru (s-au mai văzut cazuri).

Dumitrașcu Ștefan - București

Mi-am făcut upgrade-ul de care v-am mai spus (dar of course că nu vă mai aduceți aminte, așa că ...): de la 486/ 100 MHz /40 RAM/10GB/0.512 memorie video la P III / 866 MHz/ 256 Ram/20.5 Gb/32 MB nVIDIA GeForce2 MX. (Ăsta da upgrade!)

La cea configurație am pus și un tuner TV & FM KWORLD PCI și nu pot prinde nimic rezonabil cu el. Adică prind câteva posturi TV, dar toate cu purici (și asta pe fereastra mini). Radioul... merge acceptabil. Care credeți că ar fi problema și ce sfaturi mi-ați da? Cablul TV nu are nimic. L-am încercat la televizor și în plus nu cred că-i placa tuner atât de proastă (sau ...)!

R: Felicitări pentru noua ta configurație. Acest tip de tuner TV are un nivel destul de scăzut în ceea ce privește calitatea imaginii și a recepției semnalului TV. Pentru a rezolva această poblemă îți recomand un amplificator de semnal TV. După aceea lucrurile vor sta ceva mai „clare". Dar ești sigur că-i tras în bandă?

Oaie Alexandru - Turnu Severin

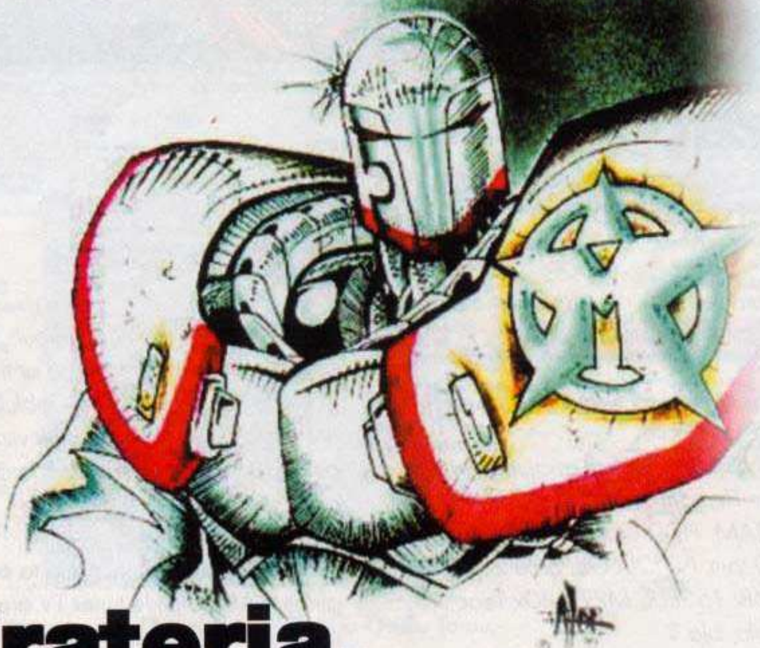
Am și eu niște probleme:

1. De ce MB îmi numără RAM-ul de 3 ori (e MSI)?

2. Am o placă de sunet ESS și aș dori să știu cât de bună este (nu stiu modelul exact).

3. Din ce cauză firme bune ca Memorex sau Maxtor nu sunt cunoscute în România? Eu am CD-ROM Memorex și HDD Maxtor, și sunt foarte mulțumit.

R: Această repetare se datorează unei opțiuni din cadrul BIOS-ului. Ea are rolul de a verifica memoria de eventualele probleme sau erori. Dacă vrei ca acest lucru să nu se mai întâmple intri frumos, frumușel în BIOS, cauți opțiunea Quick Power On Self Test și o modifici din Disabled în Enabled (și ai rezolvat problema). Placa de sunet ESS intră în categoria low-end. Performanțele pe care aceasta le are nu sunt din cele mai strălucite (în comparație cu un SB Live), dar pentru un utilizator normal care nu are nevoie de sunete 3D și Dolby Surround, este perfectă. Firmele menționate de tine, după părerea mea, sunt destul de cunoscute, problema numelui mai puțin răsunător decât altele, este că firmele respective nu au pătruns (încă) foarte bine pe piața românească (aviz firmelor!). Asta este în primul rând valabil pentru Memorex, Maxtor fiind mai puțin cunoscut doar pentru prietenii tăi.



Pirateria, o luptă pierdută?

Trebuie să vă spun... sunt impresionat. Mă gândeam eu că propunerea unei teme pentru Chatroom e o idee bună, dar chiar nu mă așteptam să primesc un număr atât de mare de scrisori pe tema dată.

Înainte de a trece mai departe, țin să aduc aminte că în Chatroom vor fi publicate și scrisorile ce nu tratează subiectul lunii, dar numai dacă sunt suficient de interesante. Dacă vreți să vorbiți despre altceva, aveți o nelămurire sau pur și simplu simțiți voi că puteți scrie o scrisoare care să ne suscite interesul, chiar vă rog să o trimiteți pe adresa redacției sau la *mitza@level.ro*.

Tema pentru data viitoare este (tobele, vă rog)... cum să vă spun, e un pic mai complicat așa că fiți atenți. În principiu, mă (ne) interesează părerea voastră despre jocuri: ce vă place, ce nu, ce ați vrea să vedeți într-un joc, cum vi s-ar fi părut că ar fi trebuit făcut jocul cutare. IDEI! Asta vreau de la voi! Bine scrise, băgați și poze dacă vreți (nu mă supăr), exprimați-vă părerea cât mai bine puteți... gândiți-vă bine înainte să scrieți. Și, grăbiți-vă. Ei, da... îmi pare rău că nu vă pot acorda un mai mare timp de gândire, dar mă bazez pe voi. Dar dacă și luna viitoare voi primi scrisori interesante pe această temă s-ar putea să rămânem la același subiect și pentru următorul Chatroom.

Ce mai așteptați? Apucați-vă de scris!

Twinsen

Salut!

Fondul problemei pirateriei în România este costul ridicat al jocurilor originale. Cred că problema aceasta trebuie privită din perspectiva a doar două grupuri: distribuitorii de jocuri originale pe de o parte și jucătorii pe cealaltă parte. Vânzătorii de jocuri pirat sunt un fel de paraziți (nu am folosit acest termen în sens peiorativ) care depind de producătorii de jocuri și de hacker-ii care le sparg sistemul de protecție. Ei influențează prea puțin, la nivel mondial, costul unui joc, iar cei care cred că prețul din România e foarte diferit de cel din Anglia, de exemplu, se înșeală.

Pe scurt, distribuitorii vor să câștige cât mai mulți bani, iar jucătorii doresc să plătească cât mai puțin pentru jocuri. Cele două grupuri, cu interese antagonice, depind unul de celălalt, prin urmare ar trebui să ajungă la un compromis. Dar trebuie să privim realitatea în față: piața autohtonă are puțin de oferit distribuitorilor importanți de jocuri și probabil nu va primi reduceri semnificative de preț de la aceștia.

Villy propunea suma de 400.000 lei pentru un joc, echivalentul a 14$. Luând în considerare costul CD-urilor, a manualului tradus, a cutiei, a șpăgii inerente afacerilor din România, câștigul e de câțiva dolari pe joc. Acest profit ar fi mai mult sau mai puțin acceptabil, dar câți români sunt dispuși să plătească 400.000 lei pe un joc atunci când pot face rost de el la 10% din acest preț? Ideile lui Vlad sunt reprezentative pentru marea majoritate a jucătorilor români și au o logică destul de solidă: de ce să cumperi un joc original și nu 15 jocuri pirat?

Să presupunem, prin absurd, că pirateria ar fi complet anihilată în România și nu ar mai exista alternativa jocurilor pirat. Poate că numărul vânzărilor legale s-ar dubla, chiar tripla. Dar va fi oare distribuitorul impresionat că profitul obținut în România nu mai reprezintă 0,01% din profitul lui total, ci 0,02%?

Concluzia: nu cred că vom putea cumpăra prea curând jocuri originale noi, la un preț accesibil. Aș fi plăcut surprins dacă un distribuitor cu o cifră de afaceri de sute de milioane de dolari ar depune eforturi serioase pentru a cuceri o piață cu un potențial de ordinul miilor de dolari. Dar, revenind cu picioarele pe pământ, probabil că pirateria va continua să existe și să dețină o cotă enormă din piața jocurilor în România.

Mihai Dorhan

Salut tuturor!

Citind revista de luna trecută m-am decis să vă scriu și eu în legatură cu subiectul propus, respectiv pirateria din România.

Părerea mea este că, atâta timp cât puterea de cumpărare din țara noastră nu poate fi comparată nici pe departe cu cea din S.U.A., spre exemplu, gamerii nu pot fi criticați pentru încurajarea pirateriei. Având în vedere că un joc original costă 20-30 USD, adică o treime din salariul mediu pe economie, nu cred că ne putem permite să cumpărăm majoritatea aparițiilor noi în materie de jocuri. Atunci apare rolul vostru: să faceți o selecție cât mai riguroasă a materialelor și să ne recomandați numai jocurile ce-și merită banii.

Din păcate, nici o revistă de profil nu excelează la acest capitol, deci pirateria rămâne opțiunea noastră principală. Și dacă vin și vă spun că pirateria s-a mai „emancipat", asigurând diferite servicii și garanții la jocurile cumpărate, situația se cam schimbă.

Nu știu în ce măsură îmi dați dreptate, dar cred că acesta este adevărul: în momentul în care ne putem compara cu vecinii noștri din vest, atunci să mai vorbim de CD-uri originale. Până atunci, băiatu' de la colț rămâne dealerul meu de jocuri autorizat.

Lucian Mogosanu aka Spyke din București

Salut,

Vreau să vorbesc și eu (ca și orice gamer din România) despre piraterie, care, după părerea mea este un subiect de discuție foarte bun. Am fost impresionat de ce a scris Vlad aka K2K în numărul din iulie.

Nu privesc pirateria ca pe ceva rău, dar nici ca pe ceva bun. Jocurile au fost făcute ca să fie originale și, în pielea unui programator nu m-aș simți prea bine când aș vedea că un joc la care o echipă a muncit timp de ani întregi este vândut în piață, la tarabe, cu 80.000 lei. Pe de altă parte, în pielea unui gamer nu mă bucur când văd un joc de 700.000 lei, dar nici



când cumpăr jocul de la o tarabă, fără nici un fel de garanție... Majoritatea jocurilor pe care le am sunt pirat, și îmi pare extrem de rău că nu pot să cumpăr un joc original. Acum ceva timp aveam *DiabloII* piratat care nu a mers pe Internet nici upgradat la cea mai nouă versiune. În ziua de azi, majoritatea jocurilor sunt axate pe partea de multiplayer și sunt protejate, astfel încât nu prea poți să joci un joc pe Internet dacă este piratat.

Este păcat să vezi că ai un calculator bun, pe care poți să joci un *Counter-Strike* pe net, dar jocul să fie piratat. Am intrat într-o seară să joc un *CS* și unele servere aveau ping chiar bun. Dar CD-Key-ul era pirat, deci nu a mers. Dacă ai norocul să ai un prieten care are un HL original, cu un CD-Key unic, poate reușești să joci un joc pe net, dar nu oricine are norocul ăsta.

Sunt și jocuri care merită să fie cumpărate originale, dar nu le prea găsești. Am căutat compilația *Fallout 1&2* la Best Computers dar, stupoare, jocul nu a ajuns în România.

Deci, în ziua de astăzi nu putem decât să rămânem cu jocurile noastre pirat, pe care unii le-ar prefera în locul unora originale chiar dacă ar avea bani să cumpere așa ceva. Eu aștept acea vreme când, pe lângă un suc și o piață făcută, să putem cumpăra și un joc (original, de la un magazin care se respectă, și nu din piață) care să merite jucat.

PS: Apropo, ați observat cum jocurile originale „de doi bani" au ajuns pe la 10$, în timp ce jocurile adevărate (de exemplu *Quake II*) încă depășesc 20$? Eu da, și chiar mă șhochează să văd un joc de acum trei ani la 25$.

George

Tocmai am urmărit pe un post TV o emisiune despre efectele pirateriei software și m-am înfuriat. De ce?

Pentru că nimeni nu pomenește și de celelalte laturi ale acestei probleme. Eu personal cumpăr produse pirat nu din nu știu ce mentalitate cum spunea avocatul intervievat, ci pentru că statul binevoiește să mă plătească doar cu 60$ pe lună pentru o muncă pentru care în vest aș fi plătit cu 3000$ (sunt psiholog într-o școală). Și în situația mea sunt mulți, foarte mulți.

În interviu se spunea că firmele de soft din cauza piraților au pierderi imense. Eu nu prea cred, pentru că cei care cumpără produse pirat nu le-ar cumpăra deloc dacă nu ar exista această sursă (mă refer numai la situația din România). Și acum să ne imaginăm că produsele software nu s-ar pirata. Cum ar fi în România în acest caz? Vă spun eu. Ar fi mult mai rău pentru că neexistând o sursă de soft ieftin cel puțin 80% din cei care au acasă un calculator (mă refer la muritorii de rând) nu l-ar mai cumpăra, deoarece n-ar avea ce face cu el fără soft. Statul la rândul lui ar pierde, deoarece n-ar mai încasa TVA-ul și ce alte taxe mai sunt pentru produsele hardware care se vând, ar exista o cerere mult mai mică de hard și mai mult ca sigur revistele voastre n-ar exista pentru că nu le-ar cumpăra prea multă lume (nu e prea interesant să citești despre nu știu ce program, joc sau componentă hard dacă nu ai avea niciodată ocazia să o vezi în realitate. Și dacă vreți, pot să continuu așa: șomajul ar fi mai mare, specialiști în domeniul informaticii și în cele conexe mai puțini, informatizarea despre care se tot vorbește ar fi o poveste SF. Cred că ar fi cam cum era înainte de 89.

În ce privește pirații, infractori primejdioși, organizați după principiile mafiote, mă bufnește râsul când mă gândesc la cel de la care cumpăr eu. E un puști de 16 ani, de la mine din școală, care din banii obținuți în felul acesta abia dacă reușește să-și cumpere din când în când câte o carte și de două ori pe an câte „un șurub" la amărâtul de Pentium pe care îl are acasă.

Nu cred că reaua intenție stă la baza pirateriei, ci sărăcia. De ce nu amintiți aceste aspecte niciodată și nicăieri? De ce nu spuneți că dacă n-ar exista pirateria, economia României ar avea mai mult de suferit decât dacă ea există?

Cât timp un absolvent universitar câștigă într-o lună în România cât un cerșetor din vest într-o zi mai proastă, acest fenomen va exista și el nu cred că va dăuna prea mult, ci din contră.

Cred că dacă n-ar fi fost obligați, cei din guvern ar fi mult mai fericiți fără BSA decât cu ei. Nu cred că în sinea lor nu sunt conștienți că pirateria este un rău necesar. Dacă n-ar exista legea copyright-ului mai mult ca sigur că ar cere impozit și de la pirați, aceștia ar fi în legalitate, iar cei din BSA ar trebui doar să verifice dacă toți sunt cu taxele la zi.

Andreea

Toată lumea bate apa-n piuă: economia țării e la pământ, nu există legi care să pedepsească hackerii, nu există legi pentru drepturi de autor și pirateria e în floare. VAXI!! Așa suntem noi, românii: un neam de hoți și de chilipiriști. De aia e pirateria în floare.

S-a dat legea dreptrurilor de autor. A fost eradicată pirateria? Nu! Este sprijinită în continuare de aceleași cadre polițienești care ar trebui, chipurile, să-i bage după gratii pe pirați. Circulați și voi prin Regie să vedeți câte anunțuri de inscripționări de CD-uri sunt, duceți-vă prin centrul Bucureștiului, zonele Unirea, Universitate, Romană să vedeți câte anunțuri sunt pentru montare decodoare HBO, pentru decodificare telefoane mobile... Tot ce poate fi furat, „spart" și vândut rapid este perfect.

Decât să muncim, mai bine furăm, dăm un 10% și polițistului de la secție și gata, afacerea e în floare.

Nu cred că România va ajunge la o normalitate cât de cât apropiată de Germania sau USA cel puțin timp de 20-30 de ani de acum încolo.

Asta este...

Alexandru Potolog aka the darK.One

Pirateria - cauză(e) și efect(e). De ce avem piraterie software? Foarte simplu, pentru că n-avem bani. Pirateria asta e un fenomen dureros pentru piața de soft românească pentru că, în primul rând, face concurență neloială distribuitorilor prezenți pe aici. Astfel, o firmă ca Monosit vinde 10-15 jocuri pe lună (un caz ipotetic) în timp ce Sile Jamaicanu' din Piața Obor vinde 100 de

CD-uri pe lună la 50.000 lei bucata, câştigă o poală de bani, iar cumpărătorii rămân de multe ori cu buza umflată, deoarece au surpriza să găsească câte un fişier lipsă „din întâmplare" şi astfel au dat 50.000 pe un CD inutil. Gândiţi-vă că el aduce de la bulgari un CD pirat cu *Black&White* (să zicem) şi îl cunoaşte pe fratele mamei vărului unchiului nepotului, nea Ion Bronzatu' care are o unitate CD-RW. Astfel el reuşeşte pe o „drujbă" de calculator să facă 10 copii şi să le vândă. Dar condiţiile proaste de copiere duc la erori şi astfel, după ce umblăm juma' de Bucureşti după *Black&White* la 50.000, îl găsim, îl luăm şi nu merge. Surprize, surprize!

Cum spuneam, acest fenomen apare mai ales din cauza sărăciei, dar şi a dezinteresului din partea guvernanţilor faţă de acest domeniu, de mare viitor de altfel. Chiar mărirea TVA-ului la 19% a dus la scumpiri considerabile, ce să mai vorbim de alte taxe sau de deprecierea leului în faţa dolarului (leul a devenit mototănel, deja). Un cititor spunea că la noi nu e ca „dincolo", unde dacă i-ai tuns iarba vecinului şi te-ai mai rugat de mami, te-ai făcut cu 25-30$, ai dat fuga la magazin şi te-ai întors mândru cu un *Echelon* în braţe. Aici pentru 25-30$ trebuie să tunzi iarba la un cartier întreg. Sau oricum, banii ăştia sunt salariul minim pe economie, echivalând cu o pensie mai năpăstuită sau cu ce rămâne dintr-un salariu după plata întreţinerii, luminii, gazului, telefonului... plus că nici nu mai e de actualitate acest preţ deoarece, cu tot cu TVA, jocurile mai noi ajung şi la 40-50$ (aproximativ 1,5 milioane de lei). Şi atunci ce e de făcut? Cei cu posibilităţi financiare reduse cumpără de la tarabă ca şi cum ar cumpăra cartofi, iar vânzătorii prosperă. În acest timp, firmele cinstite care vând jocuri originale dau faliment din lipsa clienţilor... şi pe nimeni nu pare să intereseze asta.

Acum vine întrebarea normală: „Ce rost are să iau un joc original cu un milion când de banii ăştia îmi iau 10-15 jocuri pirat cu CD-key, cu ceva instrucţiuni de instalare şi pot să îmi dau seama cum se joacă pe ghicite?". Mulţi pierd din vedere faptul că nu te poţi bucura cu adevărat de un joc dacă nu îi ştii toate chichiţele, toate detaliile iar la jocurile pirat accesul pe serverele de Internet serioase (cum ar fi Battle.net) rămâne un vis.

Şi totuşi, pirateria este în floare şi va rămâne atâta timp cât nu se va găsi posibilitatea să cumperi *Desperados* cu banii de pâine sau *Tropico* cu alocaţia pe o lună. Şi aici nu mă refer la ieftinirea jocurilor, ci la creşterea veniturilor! Când o familie face eforturi disperate pentru a-i cumpăra odraslei un calculator bun, cum mai poţi avea pretenţia ca eforturile să continue şi pentru a achiziţiona soft-uri originale?

Cunosc un singur om cu Windows-ul sau Office-ul original (în afară de mine) cât despre puşti care să joace jocuri originale, nu cunosc nici unul.

Aşa că asta este poziţia mea faţă de piraterie, cred că este un lucru dăunător oricărei economii, ce ar trebui stăvilit cu orice preţ pentru a nu compromite intrarea ţării noastre în era informatică. Deşi voi fi probabil huiduit, afirm că sunt total împotriva pirateriei şi din această cauză am folosit, folosesc şi voi folosi numai soft-uri originale.

Înainte de toate trebuie să îmi cer scuze faţă de toţi cei care vor mai trimite scrisori (sunt sigur că vor mai fi multe şi interesante) pe această temă pentru că nu vor mai avea cum să intre în revistă. Asta este, din păcate timpul este scurt.

Revenind la scrisorile voastre ţin să remarc două... nu, trei linii generale în care acestea s-au înscris: „pirateria este un lucru bun, nu voi da niciodată bani pe un software original", „cumpăr de la piraţi pentru că nu am posibilitatea financiară de a-mi cumpăra software original" (cele mai multe scrisori au susţinut acest punct de vedere) şi „sunt contra pirateriei, nu cumpăr decât software original" (cele mai puţine scrisori).

Ştiu că majoritatea covârşitoare a românilor folosesc programe piratate din simplul motiv că nu îşi pot permite să cumpere în fiecare lună un software ce costă jumate din salariul lor. Este tristul adevăr... Nu este deloc o situaţie normală, ştim cu toţii pâna la urmă cum o duce economia noastră şi aşa mai departe.

Dat fiind că majoritatea dintre voi sunteţi de părere că pirateria este un lucru nu bun, ci inevitabil în asemenea condiţii (să îi spunem un rău necesar), daţi-mi voie să trec de cealaltă parte a baricadei şi să vă expun problema din perspectiva celor ce PIERD bani serioşi de pe urma pirateriei.

Au trecut demult vremurile când jocurile se făceau din pasiune şi banii strânşi pentru 3 sandwich-uri. Industria jocurilor este una foarte serioasă în care se învârt o groază de bani. Există nişte reguli stricte ce ţin direct de profitul pe care un developer/publisher îl realizează de pe urma unui joc. E simplu, dacă reuşeşti să îţi acoperi cheltuielile din timpul de producţie al jocului totul este bine mersi. Firma şi oamenii săi îşi continuă munca şi ne pot da în continuare nişte titluri care să ne bucure pe toţi. Dacă nu... Uitaţi-vă la **Looking Glass** (*Thief*) sau la **CaveDog** (*Total Anihilation*). Aceste firme au dispărut tocmai din cauză că produsul lor nu s-a vândut. E adevărat, mare parte a fost şi vina marketingului, dar fiţi siguri că şi pirateria a reprezentat un factor important în decizia de a închide aceste firme. E simplu... vreţi să aveţi în continuare jocuri de calitate? Cumpăraţi jocul care vă place! Dacă nu, nu aveţi dreptul să vă plângeţi că nu se mai fac jocuri bune, „ca în zilele de demult". Este vorba despre o afacere până la urmă, se vor realiza doar produse ce pot scoate profit. Iar dacă fenomenul pirateriei continuă să se dezvolte (nu numai la noi, ci peste tot) s-ar putea ca în câţiva ani să vedem numai jocuri gen „*The Barbie Adventures 35: Kenny returns*".

Dar să revenim în ograda noastră... Pirateria în România nu este un fenomen izolat, nu este ceea ce duce economia de râpă şi face ca leul să se devalorifice încontinuu. Este o tendinţă generală a întregii economii şi, din păcate, nu putem face altceva decât să ne punem serios pe muncă şi să sperăm în zile mai bune. Până atunci, vă recomand să începeţi să cumpăraţi şi jocuri originale... Nu unul pe lună ci, hai să zicem, unul pe an. Un joc care să îşi merite banii. Poate, încetul cu încetul, vom putea schimba ceva.

fLoRyNa

Citind ultimul număr din **LEVEL** mi-am dat seama că este... hmm... o revistă destul de... proastă (ha ha mişto introducere nu?).

În afară de faptul că am trecut cu vederea faptul că un „joc" ca *Serious Sam* primeste nota 92... *Serious Sam*-92??? *Serious Sam* nota 92???? *Serious Sam* nota 92?????... am uitat să spun - *Serious Sam* nota 92??????!!!!!

Am suferit un şoc - adica nota 92 (100-8=92 adică aproape de perfecţiune!) acordată unui joc în care eşti un om puternic pe nume Serious Sam (inteligent nume, apropo) şi eşti într-o misiune de eliberare a Egiptul de scheleţi, creaturi ciudate fără cap, monştri urâţi şi alte bau bau-uri!

Citiţi încă o dată, dacă nu v-aţi dat seama de cât de ridicol sună. Singurul atu al jocului este grafica mişto, dar personal mai bine aş juca un *Tetris* pentru că după 5 minute de joc (după ce am luat o puşca ce plutea în aer în mijlocul deşertului?... şi am omorât câţiva monştri, bineînţeles având plăcerea să-i aud comentariile atât de inteligente şi bineînţeles extraordinar de amuzante ale lui Sam ăsta...) am apăsat rapid pe Esc căutând un Exit Game iar apoi am dat repede un uninstal. Beah! Ah... era să uit: gameplayul? Da... gameplay-ul - plictisitor ca dracu! Cum spuneam, mai bine un *Tetris* sau *PacMan* sau... orice!

Dar era să uit... *Black&White*! Da, *Black&White* - nu scăpaţi nici de chestia asta. M-aţi dezamăgit cumplit. În primul rând, pentru că aţi acordat unui joc super-mega-over-hyped!!!! o notă atât de uriaşă şi un review atât de „emoţionant" care demonstrează cât de

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

- ☐ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
- ☐ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

8/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

☐ ***DA,*** **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă **8/01**



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu simulatorul auto „Pro Rally 2001".

1 **Ce producător de mașini lipsește din joc?**
a) Renault b) Peugeot c) Subaru
Răspunsul îl găsiți în articoulul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

8/2001

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

puțin analizați un joc înainte să-i scrieți un review. Ați acordat un spațiu inutil unui joc căruia îi lipsește unul dintre lucrurile fundamentale: gameplay-ul (totuși, să desenezi vrăji pe pământ ca să fie oamenii fericiți și să mângâi o creatură nu este un lucru prea grozav) și fun-ul (egal cu 0). Bineînțeles, *B&W* nu este un joc prea prost - dacă vă plac Tamagotchi-urile, căci de fapt asta și este: un Tamagotchi 3D.

Multiplayerul este chiar jenant. De fapt... gusturile nu se discută, nu? (trebuie să mă opresc acum cu criticile la *B&W* pentru că deja m-am enervat la culme).

Un mic sfat: FIȚI MAI EXIGENȚI CU JOCURILE!!!

Nu mai dați note atât de mari jocurilor pentru că riscati să faceți o mare greseală! Voi ați comparat vreodată notele la jocuri... adică uitați-vă și la notele de la alte jocuri înainte să dați o notă de-a voastră (se pare că fiecare joc mai așa de doamne-ajută, mai drăguț, mai frumușel, primeste 95% sau pe aprope. Ce să zic? Drăguț).

Nu știu, dar întotdeauna mi-a plăcut să am impresia despre voi că sunteți o echipa de gameri profesioniști însă... articolele par scrise de o echipă de puștani care se lasă influențați de publicitate. De ce să vă mai citesc review-urile? Mai bine citesc comentariile de pe cutiile de la jocuri... e cam același lucru!

Mi-ar plăcea mai puțin entuziasm și mai mult profesionalism. Mai lăsați *Counter-Strike*-ul și mai citiți și voi niște articole, ceva. Poate încercați să faceți cunoscut gamerilor români lumea demoscene-ului. Am observat în numărul ăsta câteva rânduri, dar poate vorbiți mai mult despre așa ceva. Citesc regulat disk-mag-uri (vă recomand <http://www.hugi.de>, poate cel mai mișto disk-mag din lume - dar bănuiesc că nu ați auzit de el).

Cred că singurele rubrici care îmi plac sunt Game Universe (să nu cumva să renunțați la aceasta) și Review Special (și ăsta e foarte mișto). Ah, și mai e Patch care-i simpatică.

La News nu prea mai văd nimic interesant, decât că va apărea nu știu ce joc „super inovator" sau că X Software s-a certat cu Y Interactive - mie cel puțin nu-mi pasă - sunt o mulțime de știri pe net mult mai interesante eh... nu contează. La Preview citesc de obicei despre un upcoming jaf (mi-am adus aminte de Return to Castle Wolfenstein... de abia aștept să văd, probabil e vorba de aceeași continuare stil Dune2-Dune2000 sau Theme Park-Theme Park World sau... eh, mă rog, înțelegeți voi... sincer mie nu mi-a plăcut niciodată Wolfenstein 3D pentru că mă dureau ochii când eram mică și îl jucam destul de mult). Așa deci, unde eram... la Review citesc despre... de fapt citesc ceva de genu „free advertising" al jocului. Ah, Walkthrough, păcat că îmi place de K'shu că joacă multe RPG-uri, dar sunt cam proaste walkthrough-urile alea. Nu se compară cu alea de la DLH unde se explică toate detaliile - eu personal am încercat să trec de un quest la *The Longest Journey* și n-am reușit - explicațiile lui K'shu fiind mult prea sumare și imposibil de urmat. Deci, ori are el prea putin spațiu pentru a face un walkthrough ca lumea sau așa le scrie el - oricum ar fi, bine nu e...

Numărul 2: Rubrica „Console". Un mister învăluie această rubrică - faptul că jocurile nu primesc notă - niciodată nu am înteles de ce!? 2 pagini acordate unor jocuri (2) de cele mai multe ori de proastă calitate mă face să mă întreb pentru cine scrieți acele pagini? Că doar nu credeți că posesorii de console dau 45.000 să le citească (dacă tot vor review-uri mai bine plătesc 10.000 la un i-cafe și le citesc pe-alea de la gameFAQ sau mă rog... nu contează). Oh... mi-am adus aminte - rubrica Multimedia!! Interesantă rubrică - în afară de cazul în care sunt prezentate enciclopedii sau alte chestii (lucru foarte bun de altfel) rubrica mi se pare cam... inutilă. Adică prezentați joculețe de genul Flipper și Mickey Mouse&co, dar nu vă întrebați pentru cine? Adică... să o luăm așa: majoritatea cititorilor revistei sunt puști (și eu de altfel făcând parte din această categorie) - șansa ca aceștia să aiba un copil (de vreo 5-6 ani) căruia să-i cumpere aceste pachete multimedia este... nu știu... cam slabă... nu? Încă o chestie: șansa ca un părinte, să luam de exemplu „nea Ion", să dea 45.000 lei pe o revistă pentru a citi una/două review-uri la niște jocuri pentru copilul lui mai mic, să luăm de exemplu „Ionică"... eh, deja încep să râd.

Ah, dar vine o a treia șansă, aceea ca noi toți să dăm în mintea copiilor și să începem să ne jucăm de-a matematica, să facem puzzle-uri și să rezolvăm joculețe, labirinte... etc. Ultima șansă mi se pare, sincer, cea mai plauzibilă pentru că nu știu de altfel cui i se adresează aceasta rubrică până la urmă. Dar ar mai fi o șansă: ca Marius Ghinea să aibă o plăcere enorma în a scrie câte un review pentru pachetele multimedia pentru copii.

Uf... gata și cu rubrica asta.Mai e Lifestyle împotriva căreia, stați liniștiți, nu o să mă apuc să aberez din nou pentru că nu am nimic cu ea.

Mai e hardware, deși scurtă e o rubrică necesară și mai e Chatroom... adică locul unde se cere poster, joc full, chatroom-ul pe CD și Mitza refuză de fiecare dată neplictisindu-se probabil de aceleași clișeuri interminabile. Noroc cu ideea asta nouă cu temă specifică...

Gata. Cred că o să închei... Să nu îmi replicați „Dacă nu-ți place, nu o cumpăra" pentru că LEVEl a fost revista mea preferată și aș vrea ca încă să mai fie..."

Am spus că Chatroom-ul nu se va axa de acum încolo numai pe scrisorile ce tratează tema lunii. Ei bine, trebuie să mă țin de cuvât. Și cum întotdeauna am fost (ca și întreaga redacție, de altfel) deschis oricăror critici, oricât de dure ar fi acestea, această lună mi-a atras atenția (pe lângă scrisorile ce tratau subiectul pirateriei) această scrisoare. Critică... chiar dură aș spune.

Să o luăm cu începutul.

Serious Sam. Da, un joc bun, chiar foarte bun pe alocuri. Mi-a plăcut, ne-a plăcut la toți, iar Mike i-a dat nota pe care o merita... pe drept. Vezi tu, *Serious Sam* ar fi fost un joc foarte, foarte prost dacă s-ar fi vrut un FPS serios. Dar intenția producătorilor a fost aceea de a face un FPS care să reușească să surprindă toate momentele penibile din celelalte jocuri ce se vor serioase, să folosească un umor subtil împotriva ideilor ce stau în spatele acestora (da, tipul de erou super musculos și plin de replici „inteligente" este una dintre acestea) și să mai și ofere jucătorului câteva ore de acțiune de cea mai bună calitate. Și a reușit, după părerea unanimă a redacției. Încearcă să privești jocul din acest punct de vedere și fii sigură că o să te amuze momentele de umor care abundă în joc.

Black&White? Și-a meritat nota... Gusturile nu se discută până la urmă iar nouă chiar ne-a plăcut jocul, altfel nu i-am fi dat nota pe care i-am dat-o.

Câte despre exigența noastră, ei bine, aici m-ai pus un pic pe gânduri. Adevărul este că ne lăsăm deseori purtați de entuziasm când vine vorba de un joc care ne place cu adevărat și tindem să îi dăm o notă cât mai mare. Este, după părerea noastră, unul dintre lucrurile care fac această revistă atât de specială: faptul că suntem uneori subiectivi față de unele jocuri, faptul că încercăm să transmitem cititorului sentimentul de exaltare pe care ni-l oferă un anume joc. Poate suntem prea subiectivi câteodată, dar suntem tineri, impulsivi și vârsta își spune cuvântul când vine vorba de modul de abordare a unui articol. Dar stai liniștită, pe măsură ce înaintăm în articole și noi numere de LEVEL devenim (îți garantez asta) din ce în ce mai buni profesioniști.

Să nu crezi că scrisoarea ta este degeaba... Tocmai, este exact genul de scrisoare care ne mai „dă o palmă" și ne convinge să abordăm din ce în ce mai profesionist și mai serios jocurile prezentate în revistă. Și îți promit că o să observi asta în paginile revistei.

Să trecem la părerile tale vizavi de rubricile din revistă. În legătură cu News-ul trebuie să înțelegi că mai sunt mulți, mulți cititori care nu au acces la Internet și nu pot să afle ultimele și cele mai proaspete știri despre jocuri în fiecare

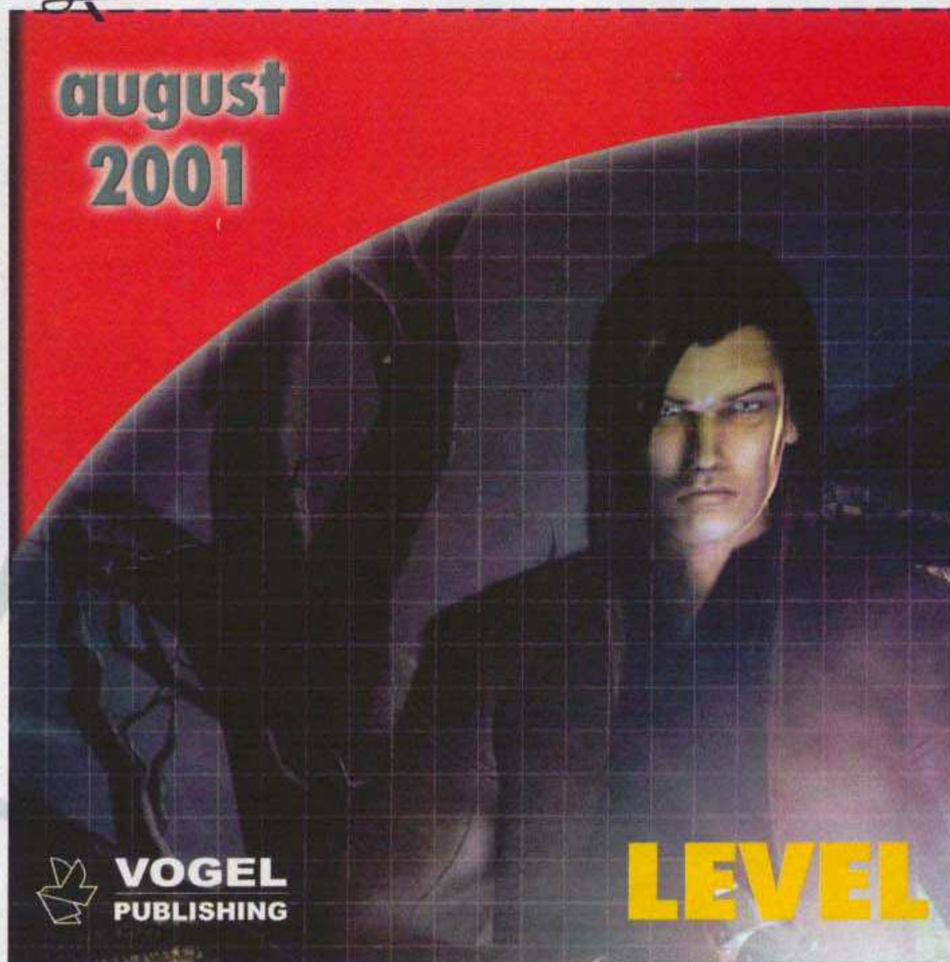
zi. Rubrica News vine în ajutorul lor și nu numai... Poți fi sigură că vei găsi unele știri care nu se găsesc pe Internet, știri care sunt comunicate doar revistelor serioase de profil.

Walkthrough: te înșeli, nu K'shu a scris walkthrough-ul despre The Longest Journey ci subsemnatul. Nu a fost destul de detaliat? Recunosc că nu a dezvăluit tot, dar toți pașii din joc. Și asta a fost și intenția mea. Ceea ce a fost omis în acel walkthrough putea fi realizat foarte simplu în joc, dar a lipsit din walkthrough tocmai pentru a vă păstra și vouă posibilitatea de a experimenta câteva momente foarte frumoase ale jocului de unii singuri. Dar cu acel walkthrough poți termina liniștit jocul... până acuma ești singura persoană care mi s-a plâns de el.

Rubrica despre console va continua să trateze jocurile pe Playstation până când o să observăm că mulți gameri din România dețin și o altă consolă. Cât despre titlurile prezentate, acestea sunt cele ce ne-au parvenit la redacție în acea lună, nu poți cere să apară numai jocuri bune pentru simplul motiv că nu există atât de multe.

Cât despre Multimedia, ai fi surprinsă să afli cât de mulți sunt interesați tocmai de acele jocuri „puerile" de care amintești tu.

Cam atât... sper să îți fi fost de ajutor și sper ca LEVEL-ul să rămână revista ta preferată.



Ne-au mai scris: Kadar Bogdan din București, M.M din București, Stoean Nicolae Alex din București, X-Raptor din Slatina, Baraonici Silviu din Prahova, Cristian Nuță din București, Tyra_2000 din Mehedinți, Truică Alexandru din Călărași, Năsălean Ion B. Horea din Cluj-Napoca, Sasu Victor din București, Vereș Alexandru din Târgu Mureș (ai câștigat pariul?), Crăciunescu Cătălin din Târgu-Jiu, Andrei Antonescu din București, Iwanhoe din Ploiești, Grigore Adrian din Măgurele, Isofache Valentin din Bucov, Bălan Adrian din Vâlcea, Cojocariu Theodor Bogdan din Botoșani, Radu Costachescu din București, Gheorghiu Cristi din Călărași, Costache Vadim din București, Dumitrașcu Ștefan din București, Marius aka Mike din București, Conciță Mihai din Brașov, Stolem Ionuț din Constanța, Baicu Marius din Brăila, Mureșan Ovidiu din Zalău, Ana Todică din Galați, Florea Dan din Vaslui, Dumitru Alexandru din București, Ionuț din Iași, Dog aka Alex din București, Oaie Alexandru din Turnu Severin, Truică Alexandru din Călărași, Monoranu Sebastian din Fălticeni, Vlad Aioanei, Mad Tiger, Jakkal din Constanța, santiago santiago, K'jafool din Timișoara, alex20, Vlad Babii, Fila din Timișoara, Berechet Gheorghe, Himem-SYS, Raul Alexe, Fierbinteanu Andrei, Caraboy din Constanța, Andrei Bumbea, Vitalii Prof, Ionita Mircea, liu, Ricky din București.

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511 094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef:
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)

Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactori hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdan@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

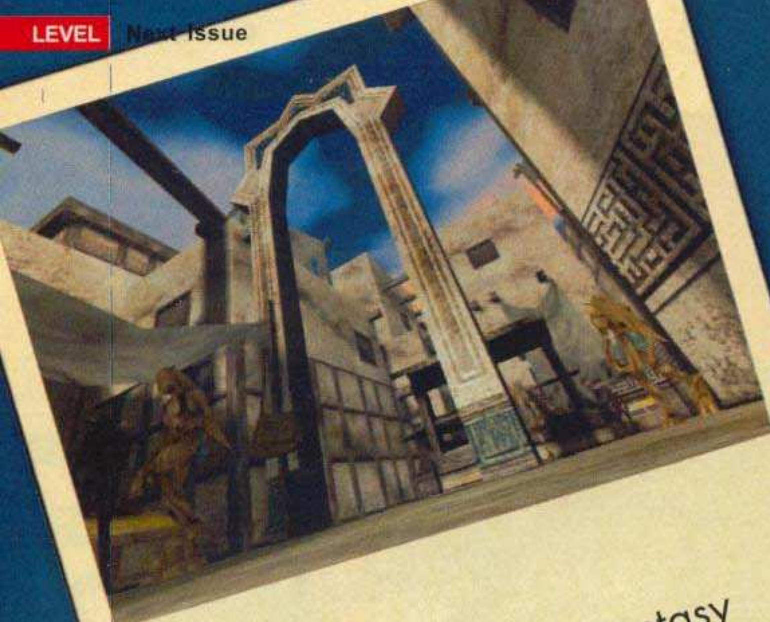
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD. Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT. Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



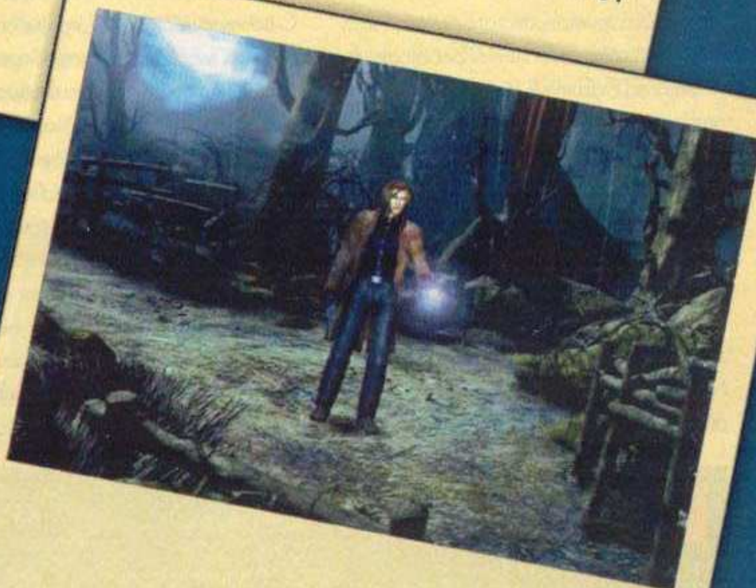
Anchronox
un RPG cu iz de Final Fantasy
(* powered by Quake 2 engine)



Emperor: Battle for Dune
L-am așteptat cu toții și vom vedea ce-i de capul lui



Arcanum
locul unde gloanțele și vrăjile nu pot coexista



Alone in the Dark 4
Coșmarul - part IV

PROASPETE SI FIERBINTI
FILE DE POVESTE
ATOMIC CAFE
INTERACTIV
SELECTOR
REACTOR
HAI HUI
ATOMIX
ARIA 52
JOT
VIBRATII
INSOMNIA
FEBRA
ROCKADA
K LUMEA
METROPOLIS
KLUB BIZZAR
ORIENT EXPRE
ROMANIAN TOP 100

Atomic.

'tvk lumea!

http://www.atomic.ro e-mail: tv@atomic.ro